

Numărul 10 21.500 lei 72 pagini

MOTOR!
CELE MAI BUNE
ENGINE-URI GRAFICE
CE VOR APĂREA
ȘI JOCURILE
LOR

EXCLUSIV PENTRU ROMÂNIA

TOMB RAIDER III

X-FILES

Va fi Fox Mulder sub conducerea
ta? Continuă să visezi frumos

RAINBOW SIX

Spec Ops întâlnește Unreal într-un
joc imaginat de Tom Clancy

MITP2

Simularea războiului total a
devenit pură realitate virtuală

CAESAR III

Este momentul să fiți cel ce
conduce țara. Puteți însă?

**MAI MULT: 5 MEGA CONCURSURI • MOTORCROSS MADNESS • HEROES 3
KING'S QUEST: MASK OF ETERNITY • TA: BATTLE TACTICS • NBA LIVE '99**

Avanpremiere



18 Caesar 3



20 European Air War



23 Delta Force



24 Mask of Eternity



26 Heroes 3



30 Tomb Raider 3

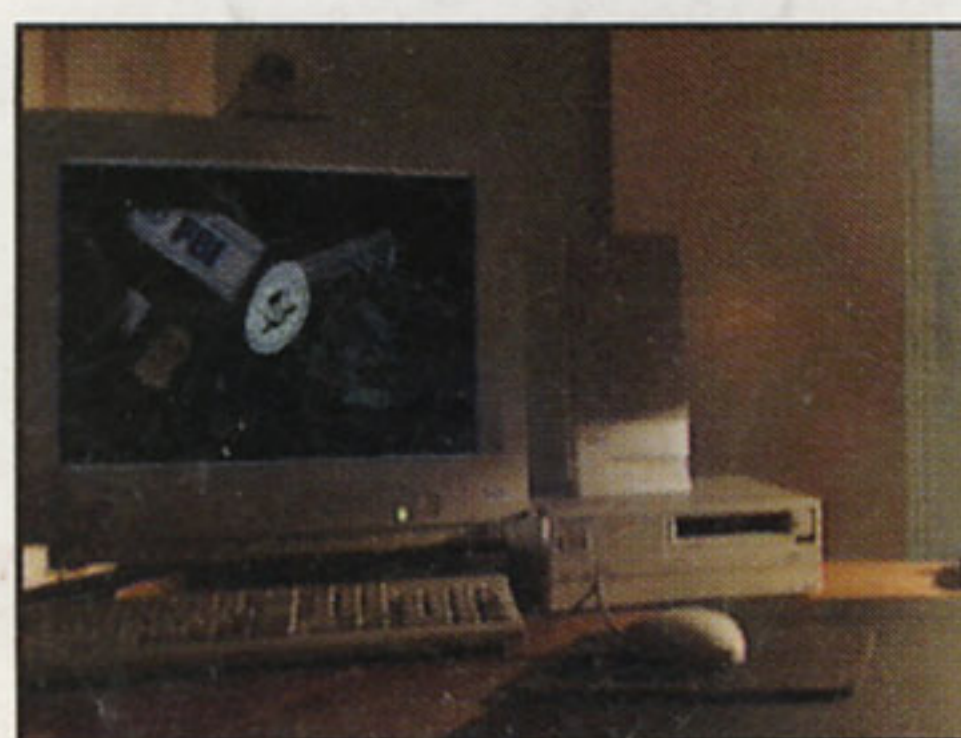
Prezentări



38 Motorcross Madness



46 SWAT 2



36 X-FILES



40 M1TP2



43 Battle Tactics



44 Rainbow Six

CUPRINS

CANALUL DE STIRI

Lună de lună cele mai noi jocuri,
cele mai proaspete știri

- 4 AMEN: THE AWAKENING
- 5 SPEED BUSTERS
- 6 DUNE 2000
- 7 REVENANT
- 8 AOE: THE RISE OF ROME
- 9 RETURN TO KRONDOR
- 12 ECTS 1998

AVANPREMIERE

Realizate numai după ce ne-
am jucat sau bine-documentat

- 14 COMBAT FLIGHT SIMULATOR
Microsoft își lansează excelentul
simulator în varianta cu lupte
- 16 SETTLERS III
Aruncăm prima privire asupra cla-
sicii cultivator de oameni

18 CAESAR III

Sierra este pe cale să realizeze
cel mai bun simulator imperial

20 EUROPEAN AIR WAR

Cînd toată lumea așteaptă Falcon
4, hop iată ce apare în locul lui

22 KLINGON HONOR GUARD

Unreal în universul Star Trek și
mai mult, printre Klingonienii

23 DELTA FORCE

Un nou 3D Shooter realist. Mai
bun sau nu ca Spec Ops? Vedem

24 KQ: MASK OF ETERNITY

Așa arată o combinație între
un quest real și seria Tomb Raider

26 HEROES III

Continuarea uneia dintre cele mai
jucate producții din totdeauna

28 SUPER HORNET

Simulator atractiv pentru nepa-
sionați? A sosit momentul.

30 TOMB RAIDER 3

Lara s-a întors și este mai groza-
vă ca niciodată. Check her out!

PREZENTARI

CD cu versiunea originală
supus testului cu ciocanul PCG

34 CREATURES 2

Primul joc din lumea bazat pe AI
care și funcționează.

36 X-FILES

Ceea ce Fox Interactive a lucrat
în ani noi am terminat în 6 ore

38 MOTORCROSS MADNESS

Un fel de Incoming cu motoci-
cle. Grafică sus restul mai jos

40 M1 TANK PLATOON 2

Simularea războiului total este
acum pe deplin realizată

43 TA: BATTLE TACTICS

Un nou disc de misiuni pentru TA.
Merita investiția?

44 RAINBOW SIX

3D Shooter-ul realist prinde teren
și acesta este un bun exemplu

46 SWAT 2

Avem aici un simulator de polițist.
Cerințe maxime: creier

CANALUL DE SPORT

Cele mai noi producții intră în
sala noastră de sport

50 KNOCKOUT KINGS

După 200 de ani apare un nou
box pe PC. Și arată și bine

51 SENSIBLE SOCCER 98

A ajuns la noi și versiunea finală
...identică cu beta-ul.

52 NBA LIVE 99

Exista acum un joc mai bun de
baschet pe PC? Nu, vă zic eu

52 ACTUA SOCCER 3

Vechea concurență a jocului
World Cup 98 nu pare prea tare

VECHI SI BUNE

L-am ratat? Nici o problemă,
uite-l puțin mai jos...

53 X-WING

Prima producție spațială Lucas
Arts este și acum atractivă

53 WAR INC

Așa arată un joc cu un excelent
potențial dar care a dezamăgit

PC GAMING

Adresă: St. N. Constantinescu 10
Bloc 11A, Scara B, Etaj 2, Apt 20
București 1, România

Telefon/Fax: 2309607

E-Mail: pcgaming@softnet.ro

Web: www.pcgaming.ro

NUMĂRUL 10

EDITOR • Camil Perian

ȘTIRI • Cristian Smaranda

HARDWARE • George Vlăntoiu

SIMULATOARE • Dan Dimitrescu

CONSULTANT FINANCIAR • Silviu Petrescu

TEHNOREDACTARE • CPPKS

REDACTORI • Cristi Radu, Alex

Bartic, Ionuț Radu, Dan Marina,

Marius Neacșa, Mihai Dobrică, Dan

Antonescu, Gabriel Mihalache

PROBLEME CD • 094811536

MARKETING • 092518533

PAGINĂ WEB • Softnet

PC Gaming (ISSN 1453-4398) este
publicată lunar de Romas Comercial
SRL, Splaiul Unirii 74, București 4.
Drepturile asupra numelui și siglei
PC Gaming aparțin Romas Comer-
cial SRL. Reproducerea parțială
sau totală a textelor sau imaginilor
din revistă fără acordul scris al
firmei producătoare este interzisă
și se pedepsește conform legilor.

MULȚUMIM PENTRU AJUTOR:

Doug @ VIE, Sandra @ Zombie,
Jason @ GT, Julie @ Cendant,
Andy @ Eidos, Dan @ Miron
Sam @ Stainless, Tuesday @ 3DO

Selecția de culoare

MIRON
PREPRESS

T/F 337.42.92

TIPOGRAFIA

Tipar

MIRON

T/F 337.42.92

HARDWARE

58 ACCELERATOARE GRAFICE

Sunt prezentate cele mai apeti-
sante acceleratoare 3D ce
urmează a apărea: nVidia RIVA
TNT, MGA G200, S3 Savage 3D,
Voodoo Banshee

62 GHIDUL CUMPĂRĂTORULUI

Dacă vreo firmă are o ofertă
interesantă pentru voi, atunci aici
o veți găsi cu siguranță

64 ENGINE-URI 3D

O mulțime de jocuri urmează să
apară și fiecare cu engine-uri
care de care mai ciudate. Noi...le
luminăm.

CONCURSURI

Dacă nu se modifică nimic puteți
cîștiga multe premii la paginile: 5, 6,
9, 12, 63 și 67!



WARGAMES NE-A VIRUSAT

Ce surpriza pentru MGM Interactive a fost sa afle ca jocul lor WarGames este infectat de un virus: Marburg. Nici unul din fisierele jocului nu a fost infectat de fapt, ci doar programul de înregistrare electronică. MGM Interactive lucrează pentru a obține un mod sigur de înlăturare a virusului, iar software-ul respectiv va fi disponibil de pe site-ul jocului (www.wargames.com), probabil un antivirus Symantec ce va detecta și dezinfecă fisierele infectate.

UN SITE ... IREAL

Epic MegaGames a redeschis site-ul Unreal.com, aplicând însă și ceva modificări în punctele esențiale (în fapt modificat complet). Acesta este site-ul oficial ce va cuprinde știri, patch-uri și informații din lumea cea mai puțin reală: Unreal.

FANII CHESTIONEAZA BLIZZARD

Se știe că Blizzard a renunțat la planurile sale de a realiza Warcraft Adventures, un nou titlu în seria Warcraft. După cum era de așteptat, această știre a stârnit valuri de nemulțumire printre nu puținii fani Warcraft. Deși conștienți de acest fapt, Blizzard a ținut să mulțumească celor care au participat la această petiție pentru că le-au împărtășit opiniile. Efortul fanilor nu a fost mic și ei meritau explicații. Așa că Blizzard a început să își expună motivele hotărârii lor. În primul rând nu a fost o decizie ușor de luat, și nu a aparținut domeniului financiar sau de marketing. Pur și simplu Blizzard vrea să se țină de cuvânt și să ofere numai jocuri de nota 10. Și cred că e mai bine atât pentru noi cât și pentru ei să nu se riște cu ceva de care nu erau siguri. În al doilea rând, și aici apare rasuflarea ușurată a fanilor, faptul că nu va mai apare Warcraft Adventures nu înseamnă sfârșitul neamului lui Azeroth. Încă mai sunt multe lucruri de spus, văzut și nu în ultimul rând jucat. Ca o știre destul de "foarte" recentă, mai mult zvon de fapt, este că Blizzard este deja în lucru pentru Warcraft III. Fiți cu ochii pe noi, căci ce știm noi aflați și voi.

ELECTRONIC ARTS KO

Cum, nu se știe, dar pe Internet au apărut de curând neoficial demo-uri ale jocurilor Need 4 Speed 3 și Moto Racer 2. Cei de la EA nu consideră aceasta totuși o manevră din partea piratilor lezați de acțiunile lor recente din Turcia și Singapore.



AMEN

THE AWAKENING



Lata ca toată lumea muncește, apar unelte mai puternice în mâna jucătorilor înraii ca noi. Procesoare mai rapide ca fulgerul și engine-uri puternice au transformat jocurile 3D într-o experiență uimitoare. Iată ca tocmai Cavedog, cunoscut pentru distrugerile în masă atât de la îndemână în Total Annihilation încearcă să ofere ceva diferit și anume un joc care va pune accentul pe idee și acțiune, în favoarea aspectului, totuși spectaculos.

În centrul atenției este Bishop Six, commando din cadrul SAS, trupe speciale și secrete britanice. Unii vor zîmbi, păi ce am spus pînă acum, și am și plesnit un commando. Nu e vorba de un commando de genul pe care le vedem de obicei în jocuri (categoria shoot-em up spune destule) ci de personaje cu adevărat "secrete" care vor să rămîna așa, îndeplinindu-și misiunea fără zgomot și varsare de sînge.

Intriga va este destul de familiară, ceva de genul serialului Millennium. Se apropie data "fatidică", o treime din populație o ia razna și începe să

îi toace pe cei rămași destul de întregi la minte. Echipa Bishop este trimisă în America pentru a oferi ceva ajutor. Dacă la început nebunia nu schimbă aspectul celor afectați, după o perioadă aceștia încep să arate din ce în ce mai a monștrii (joc fără monștrii nu prea merge).

Jocul nu are misiuni, este conceput mai mult ca o piesă epică în care se joacă "acte", iar pe parcurs se ating diferite obiective ce rezultă din intriga și din desfășurarea piesei. Desigur va fi prezent și engine-ul 3D, și va fi nevoie de un accelerator grafic, însă doar în slujba desfășurării fluente a acțiunii. Tot jocul are la bază sistemul acțiune-reacție. Ceva se întîmplă tot timpul și tu va trebui să reacționezi rapid și adecvat.

AI-ul este extraordinar, monștrii sunt foarte bine realizați și se comportă extrem de realist. Ranește unul din ei și va striga după ajutor, și pot chiar să îți întindă capcane pe care dacă le descoperi îi poți surprinde tu, iar elementul surpriză contează enorm. În general jocul are tendința de a te îndemna să ocolești soluțiile

sîngeroase de rezolvare a problemelor. Desigur că poți deschide focul în stînga și dreapta, chiar poți rade totul în jur, dar nimeni nu îți mai poate garanta că vei mai supraviețui prea mult după ce alarmele au fost trase.

Bishop este expus la radiații în urma unei explozii nucleare, el trebuie să iasă repede la siguranță înainte de a fi prea tîrziu, dar rețeaua de tunele din canalizarea care îi oferă ieșirea este bîntuită de nebunii ce caută să lichideze supraviețuitorii exploziei. Bishop nu trebuie să fie observat, el nu vede prea mult, din cauza lipsei luminii prin tunele, în schimb aude. Murmure, gemete, rafale de mitralieră și fîpete desperate crează o atmosferă incredibilă. Awakening sparge astfel regulile de "Rambo" ce au fost instaurate în genul 3D al jocurilor: un om, o mașină, înarmat(a) pînă în dinți ce își folosește arsenalul pentru a rade totul din cale. De data asta accentul se pune pe inteligență și rezolvare de puzzle-uri, tact, și nu în ultimul rînd o acerbă atenție acordată realismului.

BEST COMPUTERS

Magazin: Pasajul Lipscani (Bd. I.C. Bratianu)

COMPUTERE

IMPRIMANTE

CONSUMABILE

MULTIMEDIA

SUBANSAMBLE

Tel. 094 566.510, 094 552.434, Fax only: 01 679.5742

e-mail: best.computers@usa.net

Magazinul tau de calculatoare

SPEED BUSTERS



Subiectul jocului am putea spune că are pe undeva un spirit ironic. Cum desigur numele o spune, *Speed Busters* este dedicat celor pasionați de mașini, autostrăzi și nu în ultimul rând de viteză. Ce este ironic este

faptul că, în cadrul jocului, stabilirea curselor, a traseelor și a ce mai este important într-o astfel de întrecere sunt puse la punct de un fost polițist, plictisit de a da amenzi pentru viteză excesivă și decis de acum să o pro-

moveze în loc să o interzică. Astfel rolul său va deveni de cel ce premiază în loc de interzice astfel de curse.

Pentru a te întrece îți vor fi puse la dispoziție 7 mașini plus 1 bonus, acoperind în timp o perioadă cuprinsă între 1950 și zilele noastre. Pentru suport fizic vei putea folosi 6 trasee plus 1 bonus care probabil va fi disponibil numai șoferilor mai îndemânați.

În cazul în care ești cât de cât mai rezonabil în postul de conducător auto, sumele în bani care îți vor reveni vor putea fi folosite pentru modernizarea mașinii și adăugarea unor accesorii noi menite să-ți lase rău în urmă adversarii. Din păcate se pare că nu vor exista arme ceea ce s-ar putea să reducă mult din jucabilitate. O alternativă momentan există în Interstate-ul publicat de

firma Activision însă trebuie să așteptăm puțin să vedem ce ne rezervă Ubisoft pentru versiunea finală



ENTER

Calculatoare, componente, consumabile

Societate Comercială Franco-Română
Str. Jules Michelet nr. 9, Sector 1

S.C. Franco-Română ENTER SRL
amplasată în apropierea
reprezentanței Toyota de pe Bd.
Maghera, anunță lansarea familiei
complete de calculatoare ENTER.

DARE TO ENTER !

**E timpul să ai calculatorul tău.
Nu pierde timpul căutându-l.**

Tel: 659.75.20; 659.75.50
Fax: 659.29.17
E-mail: enter@fx.ro

Îi poate lipsi calculatorului tău sau îl va îmbunătăți... **kitul multimedia** care poate fi al tău luna aceasta dacă participi la concursul lansat de firma ENTER SRL și revista PC Gaming.

-CD-ROM 32X Mitsumi
-SOUND BLASTER pe 32 biti ESS
-BOXE Tsunami 100 W
-MICROFON Genius

Sunt puse la bătaie și sunt gata să intre în posesia ta.

DARE TO ENTER - un sfat pe care ar fi bine să-l urmezi începând de luna aceasta.

Ce ai de făcut? Răspunde corect la această întrebare:

Unde este amplasat sediul firmei ENTER?

Nume și prenume:

Adresa:

Telefon:



F16 MERGE PE ROLE

Realismul este cheia ce stă la baza realizării "F-16 Multirole Fighter", de aceea la producerea lui a fost prezent și Lockheed Martin, mare șef peste piloții de test al F-16 de la Lockheed Martin Tactical Aircraft Systems (LMTAS), care a adus informațiile exacte pentru detaliile carlingii, fuselajului precum și caracteristicile zborului pe un asemenea avion. Novalogic a mai apelat deasemenea unul din programatorii de simulatoare de la LMTAS ce se ocupa cu Low Altitude Navigation and Targeting Infrared for Night (LANTRIN). Folosind experiența acestor profe-

sioniști, o carlingă 3D și display-uri intuitive, Novalogic poate pune la dispoziția jucătorilor misiuni de bombardament nocturn. Acum, cu serviciile oferite de Integrated Battle Space (IBS), orice veste care ține de jocurile compatibile nu poate decât să ne bucure. F-16 cuprinde 40 de misiuni single player/cooperative peste tot în lume, pașnice sau nu, terenuri variind de la deșerturi uscate pînă la oceane. Este inclus și un editor de misiuni, putîndu-se alege elemente ca inamicii și armele acestora sau crearea de obiecte noi și introducerea acestora în nivele.



Tăiați aici

Return Fire 2 este în variantă gold acum. Ce putem aștepta? Șase vehicule diferite, tancuri, bărci, elicoptere, jeep-uri... Interfață și reguli simple, ceea ce face ca Return Fire 2 să fie accesibil tuturor. Mai mult, în același scop, se vor face chiar reduceri în preț, pentru primele vânzări, căci 20\$ din 50\$ înseamnă ceva.

Clubul DAKOTA vă oferă prin tragere la sorți 1 abonament de 10 ore la biliard dacă răspundeți corect la următoarea întrebare:

Î: Ce se joacă la Dakota?

Nume:

Prenume:

Adresa:

Telefon:

Raspuns

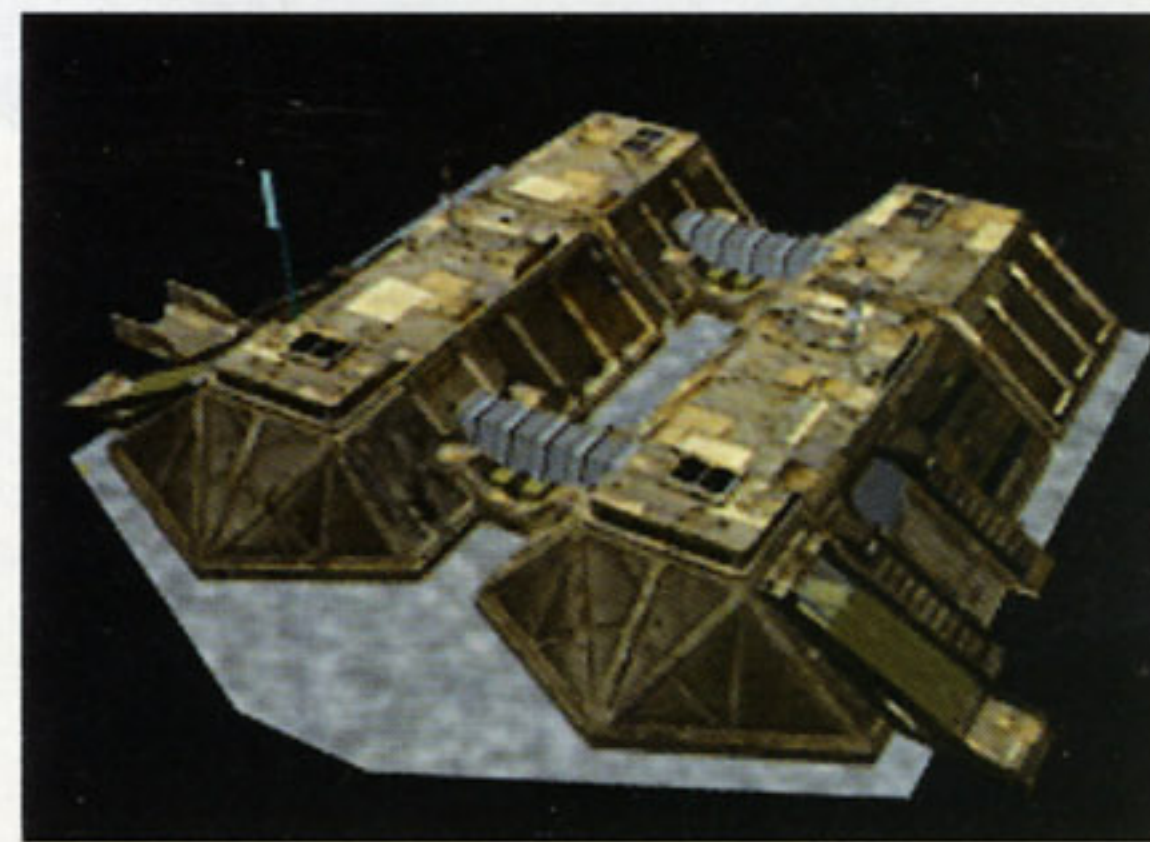
Concurs valabil în toată țara. În afara Bucureștiului se câștigă suma corespunzătoare orelor de biliard



Tragerea la sorți pentru luna trecută va avea loc pe 7 Octombrie ora 14 la Club Dakota. Taloanele trimise pînă la acea dată din acest concurs vor participa la extragere. Oricine dorește să participe la tragerea la sorți este așteptat la Club Dakota pe 7 Octombrie. (Fostul Cinema Floreasca)

VINEREA NEAGRĂ

Ovorbă aleargă printre cei interesați de seria Command & Conquer: Westwood se pregătește să lanseze în sfîrșit Tiberian Sun, și se pare că o va face pe 27 noiembrie, următoarea zi după sărbătoarea "Thanksgiving", zi care este cunoscută cu recordul de vânzări într-o zi.



Westwood a terminat Dune 2000 e acum gata

Jocul care a revoluționat industria jocurilor pe calculator apare din nou în atenția noastră. Povestea o știm cu toții, și ea începea cu "A fost odată ca nicio dată un joc Dune II". Jocul de strategie avea să ia o cale ce acum toată lumea o bate. Pe 11 septembrie visul multora de a retrăi primele experiențe, varianta refacută de Dune 2 a apărut în magazine. Data a fost amînată de mai multe ori ceea ce a sporit considerabil suspansul.

Dar ce apare nou, toată lumea vrea să știe. Elementele "strident" îmbunătățite sunt grafica dusă la rezoluții mari, interfața Command & Conquer, și ... da doamnelor și domnilor, multiplayer, LAN și Internet. Să nu uităm de skirmish cu pînă la 7 oponenti ai calculatorului. Evident pe LAN se poate juca pînă în 8 jucători, iar pentru Internet trebuie să apelați la Westwood Online, serviciul gratis de jocuri online pe care mai puteți juca C & C sau Red Alert.

Rasele și unitățile au rămas aceleași. Deviator, Fremen warrior, Sardaukar, Sonic Tank, Ornithopter. Toate sunt aici, dulci amintiri. Atreides, Ordos, Harkonnen la fel. Misiunile sunt extrem de similare cu prima versiune a jocului, dar au acum introduceri video inspirate din filmul Dune. Unitățile au fost puțin modificate, în primul rînd aspectul și mișcarea, dar și în ceea ce privește activitatea. Carierele nu mai se mișcă haotic, devastatorul este chiar devastator, nuclearele nu au raza și damage-ul acela înspăimîntător și altele. Au apărut și unități

noi: Thumper pentru Atreides și Engineer preluat din C&C. Inginerul face același lucru ca și în C&C, numai că nu trebuie decât un inginer pentru o clădire, dacă inginerul ajunge lîngă ținta sa, inamicul a pierdut o clădire. Activitatea Thumperului este ușor de ghicit: descoperi unități inamice pe nisip, eventual harvesterele, pui băiatul la lucru și imediat apare domnul vierme și tranșează serios în efectivele inamicului. Trebuie să spun că viermele în Dune 2000 este excelent realizat. Nu mai poate fi targetat, adică selectat prin click, astfel nu îi cunoști starea. Se mișcă producînd scînteii prin nisip, iar cînd mîncîncă ceva, arată excelent, o gură enormă fîșnind din nisip, înalțîndu-se în aer ... paf! nu mai e tînculețul (face și ceva sunete plăcute).

Eu spun că dacă ați jucat Dune 2 și nu se poate ca asta să nu vă fi plăcut, neapărat trebuie să treceți și prin Dune 2000. Recomandat 100%.



HEAVY GEAR 2

În jur de 11 octombrie va fi disponibil un demo pentru Heavy Gear II. Iată însă ceva poze



INTERPLAY CAUTA DESIGNERI

Interplay intenționează să aducă în septembrie un expansion disc pentru Descent: Freespace. Este vorba de The Great War (nume complet Descent: Freespace - Secret Threat) și este în lucru acum la producătorul inițial, Violation Inc. Se promite a fi incluse pe lângă o nouă campanie, arme noi și patru noi nave. Vor fi în jur de 40 noi episoade. Fanii jocului își pot aduce contribuția la tot acest efort prin crearea de misiuni folosind editorul inclus în jocul complet Freespace. Interplay ține acum un concurs de design misiune pe pagina lor de web, câștigătorii urmînd a figura printre designerii de la Secret Threat.

AL TREILEA ZBOR NELIMITAT

Sudiourile Looking Glass au anunșat că în curînd vor da publicității mai multe date despre noul lor proiect Flight Unlimited III. Dezvoltat în paralel cu Combat Flight Unlimited, FU3 va folosi evident o tehnologie mult mai nouă decît predecesorul său. Astfel, se știe că a fost îmbunătățită modelarea stării meteorologice iar motorul grafic va permite adăugarea multor vehicule mobile la sol și pe apă.

Acțiunea jocului se va "petrece" de data aceasta în zona Seattle, confirmîndu-se astfel faptul că realizatorii urmează linia cu o singură zonă geografică dar foarte detaliată.



REVENANT

Eidos are se pare ceva de spus în domeniul RPG-urilor. Nu e nevoie decît să ne gîndim la Final Fantasy VII, Daikatana (ce va apare curînd). Dar oare doar atît? Răspunsul vine imediat: în nici un caz, Cinematix lucrează la altă capodoperă numită Revenant. La prima impresie Revenant sună standard: povestea clasică a unui erou ce are de salvat ceva (desigur o prințesă frumoasă) iar pentru asta trebuie să cutreiere tărîmuri cît se poate de neprielnice, să înfrunte monștri care de care mai puternici și să evite capcanele, să rezolve questuri și să devină mai bun prin avansarea skill-urilor. Pînă acum este chiar prea standard, dar nu tot ce zboară se mîncîcă.

Lumea jocului, Ahkuilon, se prezintă extrem de dezolant: vulcani, monștri și ruine. Oamenii încearcă să supraviețuiască cu greu adoptînd tactici defensive împotriva furiilor sortii în timp ce liderii, așa ziii protectori, cei trei Warlords se bat între ei pentru putere. Ahkuilon nu a fost deloc așa la început dar (și aici se face referire puțin la ce facem noi cu natura) descoperiri ale științei au dus la folosirea unor forțe ce nu au putut fi controlate, astfel că totul

s-a dus cam de rîpă, iar civilizația a luat-o la vale.

Partea interesantă este că eroul jocului este mort de mult, dar cînd fata unuia din lorzi este răpită se face "pe dracul în patru" și Locke, căci acesta este numele eroului, este adus de pe tărîmul celor de mult duși. La început Locke este cam amnezic, dar ce poți aștepta după un long somn ca cel al morții... Pe parcurs el își amintește de ce era în stare pe vremea lui și devine din ce în ce mai puternic. Grafica jocului este formidabilă, aducînd un engine izometric ca în Diablo în care fuzionează elemente 2D cu personaje 3D.

Sistemul de combat este și el foarte bun, o luptă real-time cu personaje animate de un AI bine realizat. Sunt bine respectate legile fizicii în ceea ce privește partea mecanică a luptelor (un cap sau o mîna tăiată zboară în direcția corectă). Locke poate alege dintre mai multe tipuri de lovituri, unele cu damage mai mare dar șansa de reușită mai mică și invers, mai sigur



de realizat dar nu așa distructive. Pe măsură ce Locke își redobîndește abilitățile el va putea alege din mai multe manevre. Manevre multiple au și monștrii, lucru care poate s-a dovedit simplu în luptă: urmăriți monștrii. Dar Locke poate lua inamicii și prin surprindere, caz în care ar fi bine să își dea jos armura dacă aceasta face zgomot, căci dacă ești auzit te-ai chinuit degeaba. Cît despre vrăji, totul sună chiar mai bine. La bază sunt talismanele pe care Locke le poate folosi, talismane ce îi dau acces la vrăji organizate tot pe

familii (foc, gheață, mișcare, etc). Un talisman de foc te poate face să prăjești un inamic din apropiere dar mișcare plus foc pot realiza un excelent aruncător de flăcări.

Pentru ușurința se pot memora pînă la patru combinații de talismane, accesibile prin patru bare din subsolul ecranului.

În final: ce se aude despre multiplayer? Se aude chiar bine de tot: se poate juca în pînă la patru, în mod cooperativ (hai să dăm mîna cu mîna, și să explorăm împreună) sau anarhic (cum te prinde, cum te ... doboară). Este prevăzută o variantă deathmatch, fiecare aparînd în altă parte a hărții și face cam ce vrea, pînă la noi ordine. Mai multe despre Revenant vor apare pe parcurs pînă la apariția efectivă a jocului, dar chiar și ce știm pînă acum ne face să așteptăm cu interes rezultatele eforturilor celor de la Cinematix.



UNREAL HUNTER?



Cel mai bine vândut gen de jocuri la ora actuală, anume cele ce au de a face cu vînatul (Deer Hunter, ș.a.) este pe cale să primească un nou impuls, și asta prin ideea celor de la ASC Games de a face un joc (de vînatore desigur) folosind engine-ul din Unreal (imi

și imaginam un gigel în haine verzi făcînd precum un monstru supărat din Unreal pentru a-l ademîni în

fata pustiului ... de vînatore). Jocul se va numi TNN Outdoors Pro Hunter și mai mult ca sigur că va arăta bine cu un asemenea engine 3D. TNN Outdoors Pro Hunter va fi produs de Deramforge Entertainment, aceeași care au creat și Sanitarium. Iar după cum se vede din imagini, cred că mulți dintre noi vor dori să își ia permis de armă, fie ea și de vînatore. Va rog... măriți paza la căprioare.



KOZAAR TREBUIE AJUTAT DE VOI

Este nevoie de ajutorul vostru. Kozaar, un joc de strategie în spațiu actualmente "în construcție" ar dori ceva feedback din partea adeptilor genului pentru realizarea jocului lor online. Tot ce este de făcut este să faceți o vizită la <http://www.spacestrategy.com> și să împărtășiți ideile voastre echipei de designeri.

Kozaar este un joc de strategie spațială ce se va juca pe Internet în care jucătorii vor forma echipe ce se vor strădui să creeze imperii în spațiu cu o economie stabilă (recomandăm șefilor noștri de stat această idee) și să câștige tehnologii superioare. Universul Kozaar va consta în multiple galaxii legate între ele prin portale spațiale.



NOCTURNE

Pentru 1999 Terminal Reality pregătește ceva extrem de serios: NOCTURNE. Veți putea alege dintre 9 personaje diferite, veți face parte dintr-o asociație guvernamentală secretă din anii 30 ce studiază tot felul de lucruri paranormale. Luptați cu zombii, fantome și alte ființe adecvate atmosferei pentru a vă avansa personajul. Decorurile și monștrii sunt realizați excelent, cel mai bine realizat decor fiind chiar un castel transilvănean. Camera este fixată, third-person. Pacat că mai este pînă va fi gata. Cerințe minime: Pentium 2, 32 Mb Ram

CONCURS QUAKE 2

The Comcast @Home network și HEAT Network de la SegaSoft pun mîna de la mîna pentru a organiza un mare campionat de Quake 2 pe modem-uri de cablu, premiile purtînd emblema LPB. Eventualii doritori pot să se înscrie la www.heat.net.

AGE OF EMPIRES: THE RISE OF ROME



Rise of Rome este în principiu Age of Empires, dar ... și aici apare vestea bună: are mai mult din toate: mai multe facilități, mai multe unități, mai multe civilizații, mai multe clădiri și tot așa mai departe.

Elementele noi cel mai ușor de sesizat vor fi desigur civilizațiile, acestea fiind în număr de patru: Palmyran, Carthaginan, Hellen și desigur Romanii. Civilizațiile sunt oarecum asemănătoare în ceea ce privește unitățile sau clădirile. Clădirile în general sunt mult mai detaliate, majoritatea fiind "adaptate" epocii și arhitecturii respective, cu coloanele prezente la intrare cum erau la Romani. Carthagenii din care se trage Hannibal sunt cunoscuți pentru avantajele lor în comerț, Hellenii, odată aliați cu Grecia, din care descinde Alexandru cel Mare, au o istorie comună cu rivalii lor

purfîndu-le urmele.

Unitățile noi din Rise of Rome sunt destul de avansate. Elefantul cu armura are un număr foarte ridicat de hit points, este cea mai rezistentă unitate, are un damage foarte mare, călcînd totul în picioare și fiind foarte greu de dat la o parte. Calareții pe camile arăta foarte bine, sunt ieftini și au un avantaj în ceea ce privește înălțimea față de calareții obișnuți.

Poate cea mai interesantă unitate nouă este Scythe Chariot: calareți ce stau în spatele a doi cai plini de armură și se joacă cu o coasă enormă. Unitatea costă foarte mult, atît timp cît și resurse, dar merita orice efort. Printre tehnologiile noi se pot enumera Tower Shield ce este folosită în cazul unui asediu asupra cetății tale și Logistica, ce va permite ca toate unitățile în afara celei folosite la asediu să conteze doar ca



Romanii. Palmyranii au o poveste mai complicată puțin, ei au fost parte din marea armată romană, dar în urma unui caz de trădare a izbucnit un război civil și orașul lor a fost pradat de romani. În fine, Romanii, probabil cea mai mare civilizație din istorie, au avut sub stăpînire cel mai mare procent din suprafața lumii cunoscută atunci decît oricare din celelalte civilizații, orașe ca Paris, Londra, Cologne, Toledo, Milan, Lyon, Bordeaux

jumatate de unitate de populație, permițîndu-ți astfel să ai armate mai numeroase.

Tot ca element nou figurează și harțile, acestea pe lîngă faptul că sunt diferite față de AoE, sunt și mult mai mari. Terenuri noi, cum ar fi mediteranean, dealuri, continental și multe altele.

Dacă v-a plăcut Age of Empires, sub nici o formă nu trebuie să pierdeți Rise of Rome, atenție deci după 5 noiembrie.

WESTWOOD
COMMAND
CONQUER PE ECRANE
UN PIC MAI MARI

Dacă pînă acum eram obișnuiți ca după un film bun sau o carte pe măsură să apară și un joc, dar rolurile se pot schimba puțin. Desigur a fost și Van Damme cu Street Fighter, dar...

Să ne reamintim puțin ce a însemnat Westwood și Command & Conquer (și să nu uităm Dune și mai apoi Dune 2, alte argumente pentru tema noastră). Din 1995 cînd Westwood a adus primul C&C, peste 10 milioane de copii au fost vîndute, iar numerele spun multe. A fost și este unul din jocurile ce s-au bucurat de succes pe majoritatea platformelor (PC, Sony Playstation, Sega, Macintosh) și are în continuare un succes enorm pe Internet, unde se joacă peste 500000 de jocuri din seria C&C pe săptămîna. Faptul că Westwood va face un film bazat pe seria C&C nu este totuși de mirare: Westwood aparține de Virgin Interactive Entertainment, care deasemenea aparține de Spelling Entertainment Group. Iar ultimii chiar cu filmele se ocupa.

După cum desigur toți știm, C&C are ca punct central lupta pentru dominație asupra pămîntului dintre două tabere: Global Defense Initiative (baieții buni) și Brotherhood of NOD (mai negri și mai răi). Filmul va prezenta povestea celor două fracțiuni cît se poate de armate într-o lume futuristică, plină de tehnologie avansată și devastată de războaie crîncene.

Deasemenea știm că în această toamnă (cu ceva noroc) Westwood va oferi "Command & Conquer Tiberian Sun" și dacă tot e vorba de filme ar fi bine să știm că în secvențele filmate incluse în joc apar celebriți ca James Earl Jones (Star Wars Trilogy) sau Michael Biehn cunoscut în Terminator și Aliens.

RETURN TO KRONDOR



Betrayal at Krondor a adus și în creațiile occidentale acea nuanță de RPG găsită pînă atunci doar în jocurile de origine japoneză: povestirea. Sierra va oferi acum continuarea jocului Return to Krondor, o surpriză foarte plăcută pentru fanii RPG.

Return to Krondor are 10 capitole, în acestea urmărindu-se un quest pentru posesia unui artefact religios, Tear of Gods. Personajul principal poartă numele de James, fost hoț, dar

pre-render-uit. Personajele arată foarte bine, pînă chiar la a-și mișca buzele corect cînd vorbesc. Sistemul de combat este bine prelucrat. Astfel se poate alege o tactică agresivă, mai retrasă sau normală. Lupta este pe turnuri iar la sfîrșitul fiecărui turn personajele se apără de eventualele atacuri.

Desigur și vrăjile sunt interesant de urmărit: pot fi date rapid, cînd timpul o cere, sau mai încet, concentrate, aducînd mai mult efect. Vrăjile sunt tot împărțite în 4 tipuri,



care s-a lăsat de prostii. Celelalte personaje sunt vrăjitoarea Jazhara, William conDoin - paznic al orașului și un preot-luptător, Brother Solon. Dacă Betrayal era destul de ne-linear, în fiecare capitol puțînd cam să faci ce doreai, Return to Krondor este mult mai axat pe poveste, ceea ce implică un traseu destul de bine conturat al acțiunii, astfel semănînd mai mult cu Final Fantasy, poveste liniară cu respiro-uri de combat.

Betrayal avea un engine first-person, iar acum este vorba de third-person, cu personaje 3D puse pe un decor 2D

dar sunt mai numeroase (60).

Ca noutate apare skill-ul de alchemy, magii puțînd să prepare tot felul de potiuni (de heal sau nu), pe parcursul aventurilor se găsesc mai multe și mai puternice ingrediente.

Avem astfel de a face cu o continuare bine realizată a jocului, mult mai lineară dar acest nu neapărat neajuns este contracara cu o excelentă realizare a personajelor, atît tehnică din punct de vedere al graficii, cît și în interiorul jocului.

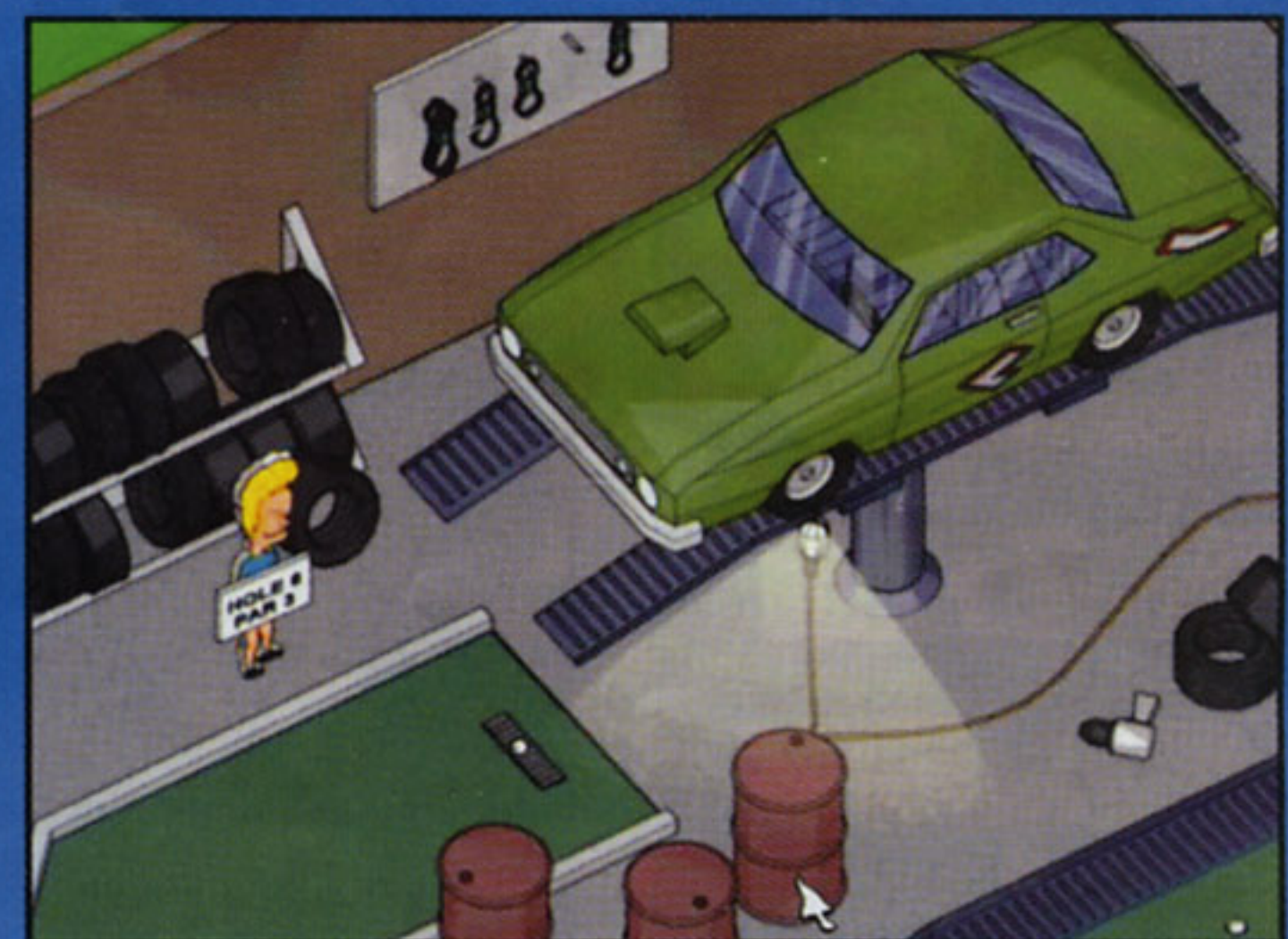
Să ne întoarcem la Krondor cum vom face și numărul următor printr-o avanpremieră.



Beavis + Butt-head joacă de acum golf

GT Interactive se uita la MTV. Personajele mai mult sau mai puțin îndragite (desigur este vorba de Beavis și Butt-head) apar acum în viziunea GT Interactive ca mari jucători de golf.

Desigur nu este vorba de un golf obișnuit, așa cum se poate vedea în imagini, traseele sunt prin .. garaje, sufragerii, pe strada, cam pe unde își petrec ei timpul (locații ca Burger World și Corn-hole"io pot fi recunoscute din serialul de desene animate de la MTV). Beavis and Butt-head: Bunghole in One, căci acesta este titlul jocului, include 18 gauri.



CONCURS

Păi cînd a trecut un număr din PC Gaming fără ca voi să aveți posibilitatea să cîștigați jocuri originale? Eu personal nu știu. Așa stînd lucrurile avem și azi 2 jocuri: Marele UNREAL și TOTAL ANNIHILATION: BATTLE TACTICS. Primul scos din pălărie cîștigă Unreal, al doilea TA: BT. Trimiteți taloanele pe adresa redacției. Concursul se încheie la apariția nr 11!

Î: Numiți o rasă din TA!

Nume&Prenume:

Adresa:

Telefon:

Raspuns

TOPUL



LOC	TEN	NUME JOC	TIP JOC	TIMP	SCOR	PREZ	DEMO
1 (1)	●	STARCRAFT	RTS	1	90	7	9
2 (2)	●	COMMANDOS:BEL	RT Tactics	1	95	9	8
3 (6)	▲	QUAKE 2	3D Shooter	1	-	-	-
4 (5)	▲	WORLD CUP 98	Sport	1	92	7	7
5 (9)	▲	AGE OF EMPIRES	RTS	1	91	2	-
6 (4)	▼	TOTAL ANNIHILATION	RTS	1	96	3	-
7 (3)	▼	QUAKE	3D Shooter	1	-	-	-
8 (-)	▲	SIN [DEMO]	3D Shooter	-	-	9	9
9 (-)	▲	UNREAL	3D Shooter	-	93	8	-
10 (-)	▲	TOMB RAIDER II	Action/Adv	-	88	8	-



TOPUL REDACȚIEI

LOC	NUME JOC	TIP JOC	SCOR
1	COMMANDOS:BEL	RT Tactics	93
2	RAINBOW SIX	3D Shooter	90
3	DUNE 2000	RTS	-
4	SETTLERS III	RTS	-
5	STARCRAFT	RTS	90

TEN - Tendința jocului în top
TIMP - Numărul de luni în top
PREZ - Numărul în care a fost prezentat
DEMO - Numărul în care este demo-ul



TOPUL VÎNZĂRILOR

LOC	NUME JOC	TIP JOC	SCOR
1	FINAL FANTASY 7	RTS	92
2	COMMANDOS: BEL	RTT	93
3	STARCRAFT	RPG	90
4	DUNE 2000	RTS	-
5	WORLD CUP 98	Sport	92

Cum se și vede, topul a suferit ceva modificări. Hit-urile mai vechi, World Cup 98 și Starcraft par a se afla deja pe calculatorul oricărui pasionat de jocuri și cum este și normal încep să scadă ca jocuri ce fug de pe rafturile magazinelor. Excelentul Final Fantasy 7 însă sau Commandos sunt la mare preț și ce vă putem spune este că o merită.

Pentru a participa la topul lunii, este necesar și suficient să decupați acest talon, să completați pe el primele voastre 5 favorite în materie de jocuri și detaliile personale și să îl trimiteți pe adresa redacției

Nume & Prenume:

Adresa:

Locul 1 STARCRAFT

Locul 2 QUAKE 2

Locul 3 WORLD CUP '98

Locul 4 UNREAL

Locul 5 NFS III

PC GAMING.EXE

PESTE 40 DEMOURI/PATCHURI/UTILITARE

CUM PORNESTE

Luati CD-ul în mîna dreaptă. Cu mîna stîngă apăsați butonul de la CD-ROM pentru a-l deschide. Puneți CD-ul din mîna dreaptă în drive, cu fața scrisă în sus. Scoateți degetul din CD. Apăsați cu oricare dintre mîini butonul de la CD-ROM pentru a-l închide. Așteptați puțin. Folosind Windows Explorer-ul duceți-vă pe drive-ul care reprezintă CD-ROM-ul. Executați un dublu-click pe numele de pcgaming.exe. Dacă așa nu ați nimerit, după ce introduceți CD-ul și închideți drive-ul dați din Windows START apoi RUN și scrieți litera CD-ROM drive-ului vostru urmată de : \pcgaming.exe De exemplu dacă CD-ROM drive-ul vostru este D scrieți la RUN D:\pcgaming.exe Dacă tot nu ați reușit încă...

UTILITARE

DirectX 6
Netscape
Communicator 4
Paint Shop Pro
Real Player
Shockwave
Smacker
WinRAR
WinZip
WinZip SE

PATCH

Commandos
F16
Final Fantasy 7



Gun Metal

PATCH

Jagged Alliance 2



Longbow Gold
Longbow 2
Quake World
Quake 2 3.19
Red Baron 2



Shanghai
Dynasty
Spec Ops
Starsiege
Starcraft

DEMO

Caesar III
Carmageddon 2
Get Medieval
Hardwar
Hopkins FBI
Israeli Air Force
Jagged Alliance 2
Lode Runner 2



Motocross
Madness
Mordor 2
Railroad Tycoon 2
Rainbow Six
Return Fire 2
Urban Assault
V2000

VĂ RECOMANDĂM DEMO-URILE



CARMAGEDDON 2

Dacă măcel este un cuvînt mare, în Carmageddon 2 devine realitatea înconjurătoare. Sînge peste tot, capete pe asfalt și moarte în cel mai killer-os joc cu mașini din toate timpurile



CAESAR 3

Complexul joc de strategie a ajuns a cum la cea de a 3-a parte. În rolul adjunctului lui Caesar poți să ridici orașe din nimic și să dădești dinastii demne de invidial. Asta dacă nu cazi pradă rebelilor...



RAINBOW SIX

O forță multinațională este angrenată în lupta împotriva terorismului. Tu ești liderul plutonului, cel care dă ordine și coordonează oamenii. Cu pușca din mîna împarți dreptatea într-un excelent 3D Shooter.



URBAN ASSAULT

Odată cu apariția BattleZone-ului un nou tip de joc a avut bazele puse. Urban Assault este varianta Microsoft pentru Battle Zone, joc ce va conține însă mult mai multe vehicule, unități de luptă

DE AICI ACTIVAȚI

Fiecare buton din partea stîngă a browser-ului denumește una dintre secțiunile specifice din cadrul său. Astfel, prin apăsarea butonului DEMO va fi activată selecția de demo-uri în cadrul ferestrei centrale. Butonul APLICAȚII va aduce în centru programele utilitare de grafică, sunet sau altele care sunt prezente pe acest CD. Butonul PATCH vorbește de la sine despre întrebuințarea sa, dîndu-vă posibilitatea de a instala mini-îmbunătățiri la jocurile voastre favorite. MULTIMEDIA este locul unde veți putea vedea filme ale unor foarte noi jocuri iar BONUS vă oferă un joc complet.



În acest loc sunt prezentate imagini din jocul, utilitarul sau add-onul care este selectat. Dacă dați click pe această imagine va fi expusă una mult mai mare

Apăsînd pe aceste butoane puteți vizualiza alte imagini

De aici se lansează programul de instalare al aplicației selectate

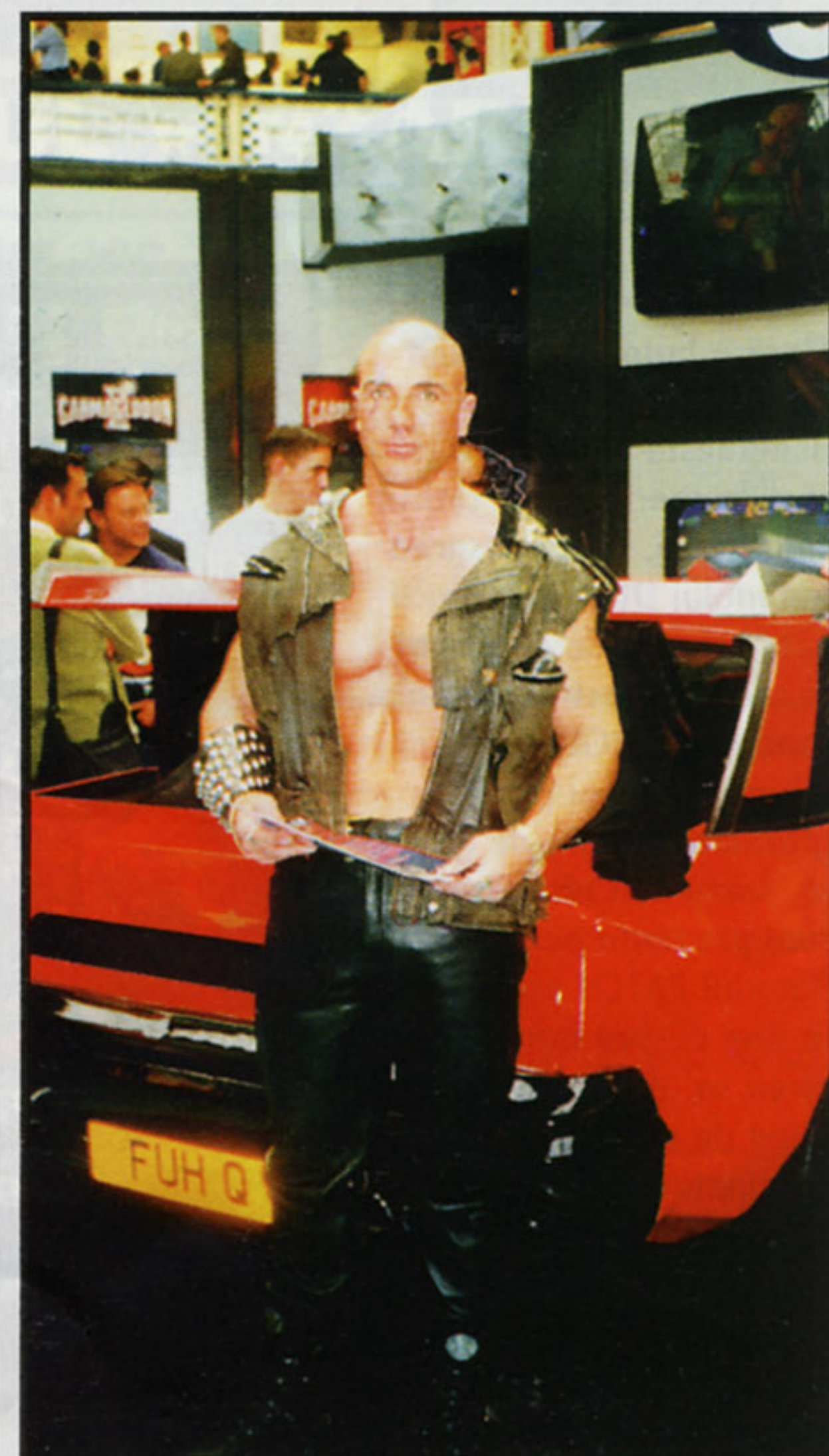
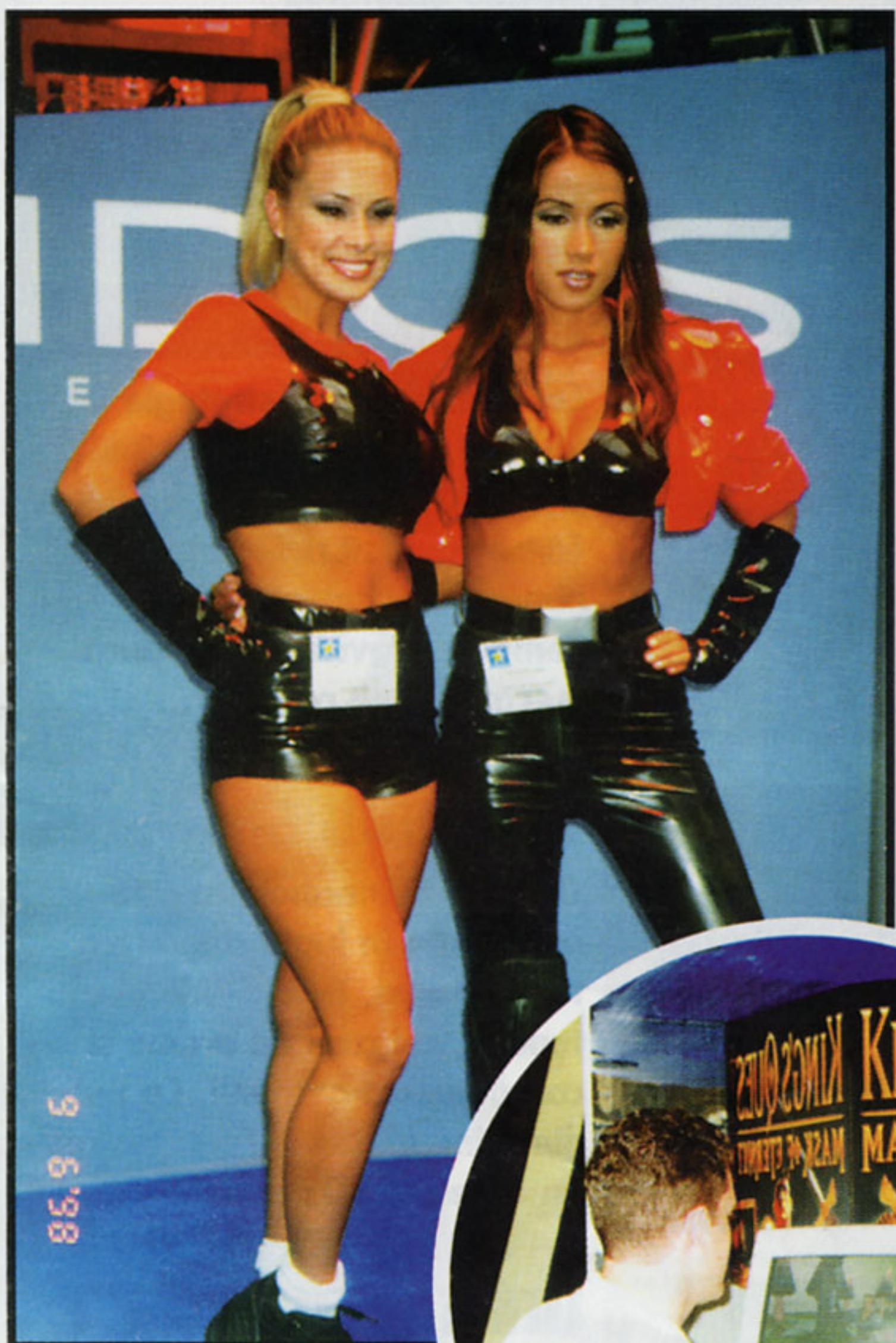
Text care vă informează, cît de cît, asupra aplicației pe care ați selectat-o

Un buton foarte folositor să treceți browser-ul în background în loc să-l închideți

Se apasă înainte de culcare

ECTS 98

În perioada 6-8 septembrie s-a desfășurat la Londra cel mai mare târg de jocuri din Europa și al doilea din lume: ECTS (European Computer Trade Show). Pe lângă noutățile pe care vi le-am adus de acolo, am făcut și o grămadă de poze care nu putem spera decât să vă placă. Printre altele ele le conțin pe cele 2 superbe fete care au lucrat la Fighting Force și nu în ultimul rând pe Max din Carmageddon. Enough talk, let's see the pictures!



C&C

tel: 322.90.80
Str Sf Vineri 25

Cîștigați 5 premii de o 1/2 oră de joacă gratuită pe calculatoarele dubului C&C!

CONCURS

Nume:

Telefon:

Concurs valabil doar pentru București

ÎNCEARCĂ NOILE PACHETE INTERNET!



INTERNET PRO^o

Pro 20 - 20 USD/lună - 50 Mb
Pro 25 - 25 USD/lună - 100 Mb
Pro 33 - 33 USD/lună - 200 Mb

Timp de conectare nelimitat.

INTERNET HELLO^o

Hello 5 - 5 USD - 2 ore
Hello 10 - 10 USD - 10 ore
Hello 20 - 20 USD - 35 ore

Trafic nelimitat.

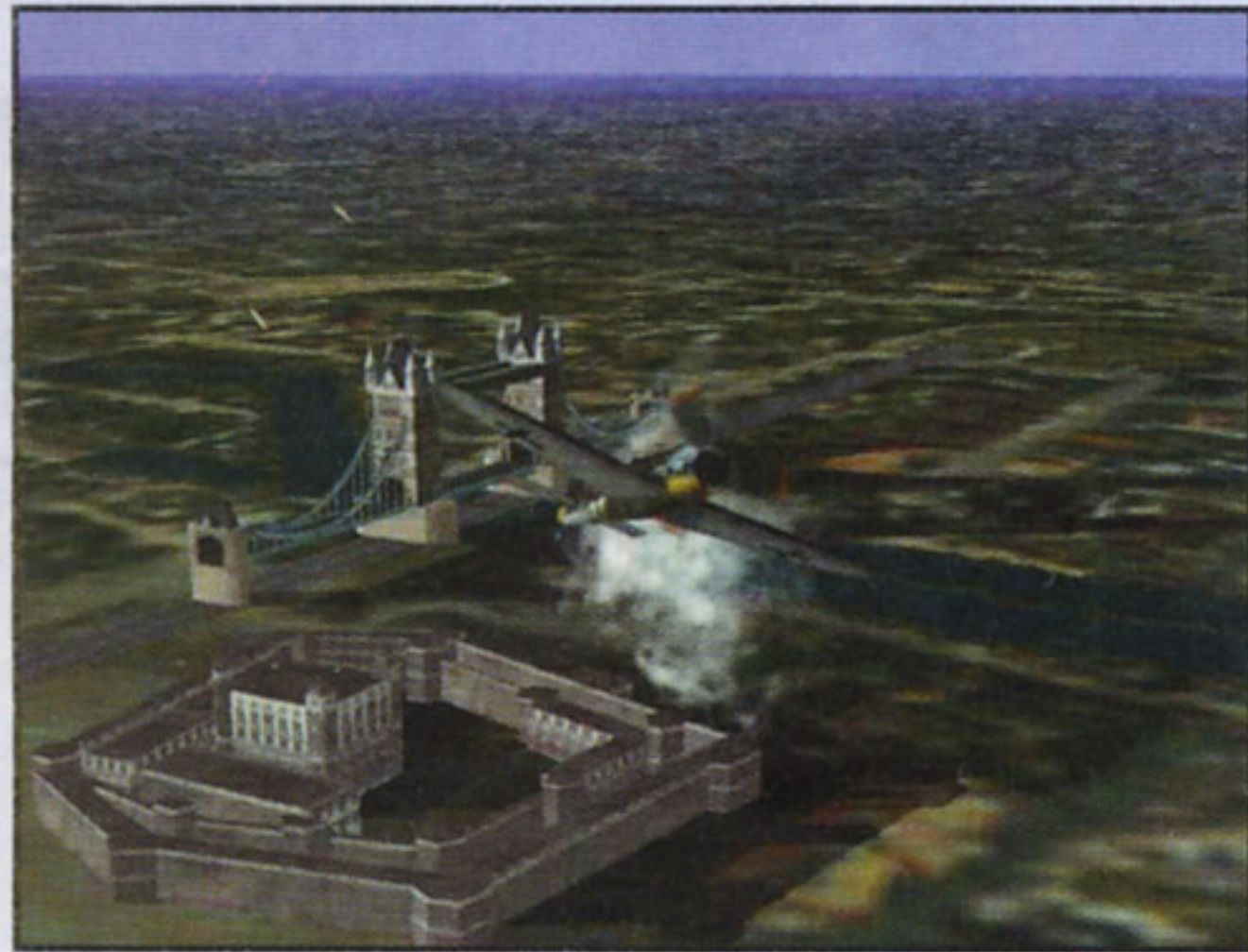
Accesul se face prin antena-satelit SoftNet, cu o capacitate de până la 2 Mbps.
Pachetele **HELLO** sunt de tipul preplatit și expiră după consumarea numărului de ore inclus.
Pachetele **PRO** se achiziționează pe bază de contract și expiră la sfârșitul fiecărei luni.
Toți posesorii pachetelor **HELLO** și **PRO** beneficiază de conectare netaxabilă duminică, între
orele 6:00 - 9:00 AM. Pachetul **PRO** include și o pagină WEB standard gratuită.
Pentru conectare sunați la **230 65 65** sau accesați <http://www.softnet.ro>!

Prețurile nu includ TVA. Plata se face în lei la cursul Leu/USD de ziua plății.

SoftNet

230 65 65

COMBAT FLIGHT



Distribuitor: Microsoft **Tip joc:** Simulator zbor **Prima impresie:** Foarte bună **Seamănă cu:** Fighter Ace **Redactor:** Dan Dimitrescu

1998 se apropie de sfârșit, și ca de obicei Craciunul va fi exploatat la maxim de industria jocurilor pe calculator. Cum nici simulatoarele de zbor nu fac excepție, fanii acestui gen vor avea de ales între foarte multe oferte în curând. Din păcate, acest "în curând" se repeta de o bună bucată de vreme în cazul celor mai multe.

Ce am văzut concret în ultimele luni? Un demo la European Air War. Prin bunăvoința Microsoft însă, iată că în sediul PC Gaming a sosit un cd cu versiunea Beta 2 al Combat Flight Simulator. Nefiind un fan al seriei Microsoft Flight Simulator sau al simulatoarelor civile în general, eram chiar foarte curios cam ce ar putea să reușească Microsoft în domeniul acesta, deși exista totuși un precedent destul de reușit - Fighter Ace.

Ce nu ni se oferă

Încă de la început trebuie să spun că din păcate, Microsoft a creat un simulator conservator, pe rețete destul de vechi. CFS nu oferă campanii dinamice sau macar semi-dinamice, ca să nu mai vorbim de campanii în multiplayer, lucru regretabil în opinia mea. Din fericire, jocul este foarte customizabil și ți se permite să importi în joc atât avioane cât și scenarii create cu utilitarele din MS Flight Sim. Astfel,

practic nu contează ca jocul vine numai cu câteva zeci de misiuni predefinite, cîta vreme este probabil că anumiți entuziaști să recreeze fiecare front al războiului în acest simulator. Chiar Microsoft va pune în vânzare scenarii noi (și campanii noi), după modelul seriei Flight Sim.

Dar ce ni se oferă concret în joc? În afara de un generator de lupte aeriene ad-hoc, avem de-a face cu misiuni de sine statatoare și campanii liniare. Cele două campanii prezente sunt aceleași ca și în EAW: Batalia Angliei și războiul aerian din Europa vestică. În primul caz poți opta între RAF și Luftwaffe, în al doilea locul englezilor este luat de americani. Totuși, tu nu impersonezi cu adevărat un pilot al aviației în chestiune. Nu îți alegi și nu îți este menționată nicio dată escadrila din care faci parte, iar misiunile alese, aceleași pentru ambele părți implicate, sunt selectate dintre cele mai reprezentative ale perioadei.

Cel mai deranjant lucru la acest tip de campanii mi se pare faptul că ești obligat să repeți fiecare misiune pînă cînd o vei îndeplini cu succes și evident cursul războiului este cel știut de toată lumea. Tu nu ai astfel nici o influență asupra istoriei, exceptînd poate faptul că un posibil candidat la

președenție își va rata șansa în fața calculatorului. Misiunile sunt și ele liniare ca structura dar din cauza unor bug-uri nu am putut să le analizez foarte în amănunt. Nu sunt chiar foarte simple în concepție, există obiective minime pentru succesul misiunii, obiective de oportunitate, etc.

Ce ni se oferă

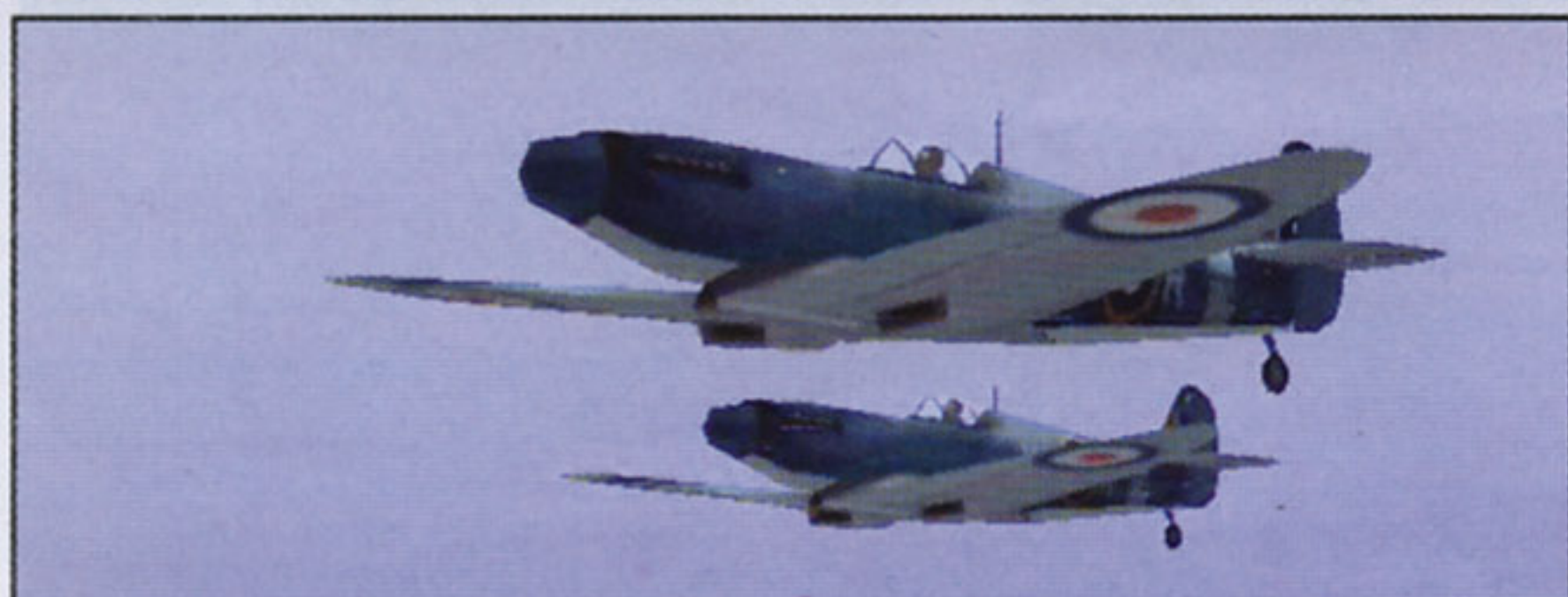
Aceste lipsuri ale jocului nu trebuie însă considerate ca o lipsă de profesionalism din partea Microsoft. La urma urmei, aproape toate simulatoarele avînd ca subiect al doilea război mondial stau la fel de prost

(lucru care nu cred că bucură pe nimeni de altfel). Ideea este că Microsoft au decis să realizeze un simulator fără mari probleme legate de scopul general al războiului. Accentul se pune pe misiunile efective și aici jocul strălucește (la naiba... spun asta din ce în ce mai des) din foarte multe puncte de vedere.

Dupa cum mă așteptam de la un simulator cu rădăcini în MFS, cu setările de dificultate la maxim ni se oferă un flight model destul de realist și pe gustul meu, atît cît îl pot aprecia dintr-un beta cu o sumedenie de bug-uri. Un flight model realist este în



SIMULATOR



general sinonim cu control dificil (manevrabilitate = instabilitate) și este bine să aveți la dispoziție un sistem de control mai avansat decât tastatura. Cum avioanele în chestiune nu au viteza foarte mare iar motoarele creează un cuplu puternic, palonierul joacă un rol foarte important. Decolarile și aterizările sunt foarte dificile dacă nu aveți pedale (și să fim serioși - câți români au joystick-uri bune, ca să nu mai vorbim de pedale). Palonierul poate fi lăsat în seama calculatorului, care îți corectează manevrele de zbor destul de bine, dar atunci nu vei mai avea de loc acces asupra lui, ceea ce devine deranjant în timpul luptelor aeriene. În situații extreme, pilotul poate să folosească manevre mai neortodoxe (ne-coordonate) sau să aibă nevoie de mici corecții de tir pe "orizontală". Instrumentația din carlinga fiecărui avion este destul de detaliată, chiar dacă nu se atinge complexitatea unui avion de vânătoare real. Un lucru important, dacă îți neapărat poți să te joci chiar cu amestecul de carburant, ceea ce este un pas înainte. Carlinga poate fi accesată în două moduri: virtual și statică. În ambele dintre ele instrumentele funcționează, dar doar în cea statică poți acționa

diferitele manete sau butoane cu ajutorul mouse-ului. Ca de obicei carlinga virtuală mi se pare un pic dezorientantă pentru lupta aeriană de aproape (dogfight), nu prea reușesc să ochesc nimic folosind-o. Ar fi de notat și faptul că în această versiune a jocului nu se ține seama de limitările umane: vederea "padlock" urmărește inamicul chiar când acesta se află în spatele tau, într-un "blind spot". Pentru cei care nu urmăresc realismul extrem jocul poate afișa tipul fiecărui avion din raza vizuală, distanța până la el și include și o hartă de tipul "god's eye" ce poate fi activată într-un colț al ecranului. După preferințe poți utiliza și alte PIP-uri.

Sincer să fiu, sunt un pic contrariat de faptul că un joc cu rădăcini în MSFS nu implementează macar puțin controlul traficului aerian. Există mesaje provenite chipurile de la stația radar, dar sunt nefolositoare și nu conțin detalii.

Și la capitolul grafică jocul stă foarte bine, mai ales dacă aveți o placă 3D care să vă permită să îl rulați cu detalile spre maxim și care să filtreze texturile. Nu este foarte flamând la cerințe sistem, l-am testat cu rezultate destul de bune pe un P200 dotat cu o placă 3dfx. Modelul solului este de tip clasic,

cu texturi fotografice aplicate peste o machetă 3D. Pe deasupra sunt modelate clădiri și alte obiecte, iar efectul este foarte bun de la altitudini mari. În război se schimbă povestea, pentru că în orașe sunt modelate numai clădirile mari și cele celebre, restul fiind doar o imagine făcută parcă pentru a păcăli bombardierele dușmane. Nu cred însă că timp de o bucată lungă de timp vom vedea ceva mai bun în vreun alt simulator, pentru că puterea de calcul nu o prea permite sau este mult mai necesară în alte părți. Există anumite promisiuni în acest sens în legătură cu Nations: Fighter Command (Psygnosis), dar acesta este încă un element al viitorului.

Cum solul arată bine acolo unde este normal să fie "plat", obiectele de pe acesta fac deliciul ochiului fiind și ele modelate cu atenție. Când decolezi de pe aerodrom poți vedea în jur alte avioane parcate în "dispersal", clădiri, etc. Faptul că nimeni altcineva (în afara de grupul tau de zbor) nu mai face nimic este cu totul altă poveste.

Tot în categoria "frumos privit de sus" intra și norii, care chiar dacă sunt reprezentați numai pe un singur strat, arată foarte bine și ei. Avioanele din joc, nu foarte numeroase ca tip, sunt destul de bine modelate, și deși nu ating nivelul fantastic din Jane's WW2 Fighters, se afla cam la un nivel cel puțin egal cu multe alte simulații ce stau să apară. Anumite detalii au reușit însă să mă impresioneze, cum ar fi modul atmosferic în care își ridică trenul de aterizare în mod nesincronizat (întâi o roată, apoi cealaltă).

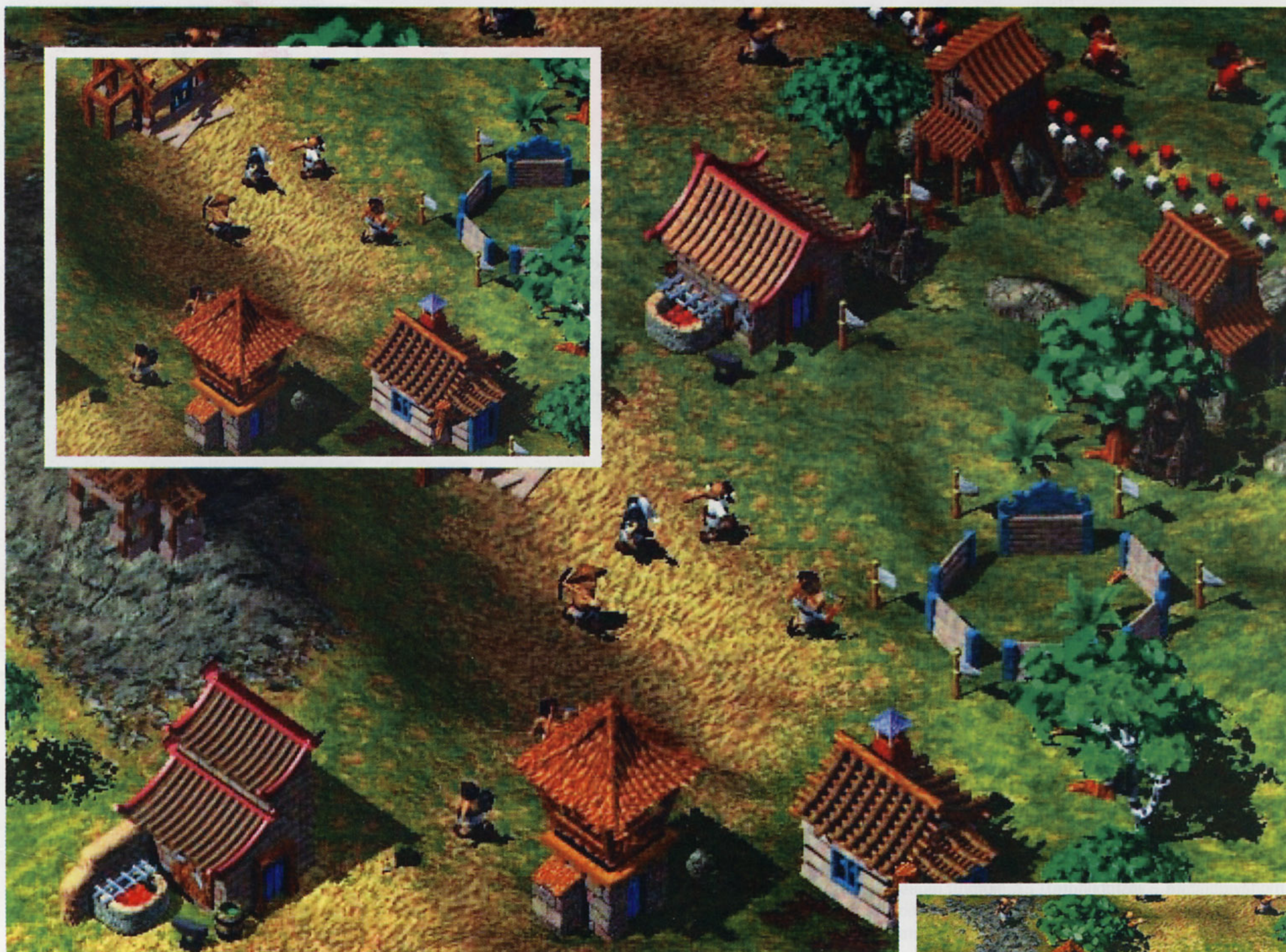
În privința exploziilor și a flăcărilor mieste greu să mă decid, pentru că unele imagini arată efecte foarte spectaculoase, dar personal nu am reușit să vad pe viu decât niște explozii amărâte (aproape de stilul 2D) atunci când cineva, incluzând aici



și bombe, lovea pământul. Am citit chiar "raportul" unui jurnalist care atacând două T09, a asistat la o scenă incredibilă. Astfel, aripa celui pe care îl lovea el s-a desprins și a lovit al doilea aparat, care a făcut explozie. Din nou, nu pot să comentez din experiența personală, fiind foarte greu să recreez o asemenea situație. Lăsând la o parte analiza fiecărui element, ansamblul funcționează foarte bine. Atunci când mă aflu într-o luptă aeriană, privind prind colimator avionul inamic, cu elicea tăind încet aerul, fragmente din avion desprinzându-se sub tirul meu, am avut o senzație de deja-vu legată mai ales de filmele înregistrate pe fotomitraliera în ultimul război mondial (până la data scrierii acestui articol). Nu știu de ce, dar CFS mi-a produs cea mai puternică impresie în acest sens.

Deși bataliile aeriene nu se bucură de un număr foarte mare de participanți, alte elemente esențiale sunt acolo: haosul, Alul legat de lupta aeriană (care în această versiune a jocului include și picaje la altitudine zero) și după părerea mea e doar o chestiune de eliminarea multor bug-uri (la urma urmei e încă un beta) pentru ca jocul să devină un candidat foarte serios pentru hard disk-urile pasionaților.





SETTLERS III

Distribuitor: Blue Byte **Tip joc:** Real Time Strategy **Prima impresie:** Foarte bună **Seamănă cu:** Knights&Merchants **Redactor:** Cristi Radu

Există unele jocuri care din momentul în care sunt concepute au un singur țel: să devină învingătoare în categoria lor stabilind astfel un nou standard de referință. Același lucru se poate spune însă și despre companiile care le produc. Compania Blue Byte a pornit la drum fără prea mult zgomot dintr-o regiune a Europei de la care nimeni nu se aștepta la lucruri interesante în domeniul jocurilor pe computer: Germania. Cine a reușit să achiziționeze însă primele jocuri produse de Blue Byte a avut surpriza să descopere că jocuri de strategie nu sunt doar Comand & Conquer sau Dune 2. Seria Battle Isle a dovedit că în domeniul jocurilor de strategie nu s-a spus încă ultimul cuvânt și că un joc de calitate poate fi făcut și cu bani mai puțini. În scurt timp de la apariția primului Battle Isle,

Blue Byte a hotărât să schimbe un pic tema jocurilor sale de strategie și așa a apărut primul Settlers. Totuși pînă în momentul de față cred că cel mai cunoscut din serie rămîne Settlers 2 pe care nu mă îndoiesc că mulți l-au jucat. Ce noutăți aduce acest joc genului? În primul rînd se încearcă o nouă abordare a problemei cuceririi de noi teritorii. În vreme ce aproape toate jocurile de strategie care au apărut pînă acum se bazează în general pe construirea unei industrii puternice care să poată sprijini crearea unei armate suficient de mare încît să fie capabilă să distrugă inamicul, în Settlers 2 se pune mai ales accentul pe cucerirea teritoriului inamic prin mărirea sferei de influență. Acțiunea desfășurîndu-se într-un trecut mai mult sau mai puțin îndepărtat mărirea sferei de influență presupunea construirea

de turnuri sau castele la marginile teritoriului controlat. Desigur acesta nu era singurul mod de a avansa în joc. Settlers 2 pune la dispoziție și posibilitatea construirii unei economii puternice și foarte

detaliat reprezentate pentru a ajuta la crearea mai apoi a unei armate cu ajutorul careia puteau fi distruse castelele inamice. Toate acestea se desfășurau pe un teren 3D, lucru





foarte avansat pentru un joc la acea vreme, care putea crea unele dificultăți în construcția clădirilor sau în avansul trupelor. Jocul poate parea simplu însă tocmai în acest lucru se regăsește atractivitatea sa și la urma urmei nimeni nu se mai gândise la așa ceva pînă atunci.

Timpul a trecut și după o perioadă în care toată lumea era entuziasmată de Settlers 2, dinspre Blue Byte nu s-a mai auzit nimic despre o eventuală continuare a jocului. Între timp concurența nu a stat degeaba și Sid Meier a scos Civilizations 2 un joc de aceeași factură dar cu aspirații mult mai mari și la propriu și la figurat avînd în vedere perioada de timp pe care se întinde (mii de ani) și numărul mare civilizațiilor înglobate, față de cele numai două ale Settlers-ului. Timpul a trecut din nou și Sid Meier și-a anunțat intenția de a continua seria Civilizations printr-un nou joc care este pe cale să apară, iar Microsoft a lansat Age of Empires. Despre continuarea la Settlers nu se știa încă nimic. După o altă perioadă de timp în care Microsoft și-a consolidat capul de pod cucerit prin lansarea lui Age of Empires (și pe buna dreptate), Blue Byte s-a

hotărît în sfîrșit să revină anunțînd Settlers 3.

Nedorind să pierdem prilejul pentru a vă oferi cele mai noi informații din lumea jocurilor am cerut firmei Blue Byte informații despre noul Settlers pe care aceasta nu a întârziat să ni le ofere trimițîndu-ne o versiune beta de test pe Internet.

Primul lucru pe care îl remarcăm este bineînțeles grafica. Aceasta a fost adusă la standardele anului 1998 deși nu este oferit încă suport pentru accelerare hardware. Terenul este în continuare 3D prezentînd o impresionantă atenție la detaliu. Vîntul mișcă frunzele din copaci în timp ce fiecare settler sau mai pe românește locuitor al satului merge să-și îndeplinească muncile de zi cu zi. Apa marii este superb reprezentată la suprafața ei formîndu-se valuri care reflectă lumina soarelui într-un mod foarte convingător. De fapt toată atmosfera astfel creată este aceea a unei lumi de basm în care te aștepti în orice moment să apară vrajitoare și cavaleri în armuri stralucitoare. Cum nu este însă cazul acestora nu apar lăsînd locul celor trei rase combatante: egipteni, asiatici și romani. Bineînțeles fiecare din aceste

anterioare. Dacă omiți să construiești temple pentru venerarea zeitaților protectoare acestea nu întârzie să se "supere" trimițînd peste poporul nerecunoscător diverse boli, inundații sau invazii de lacuste care distrug recoltele.

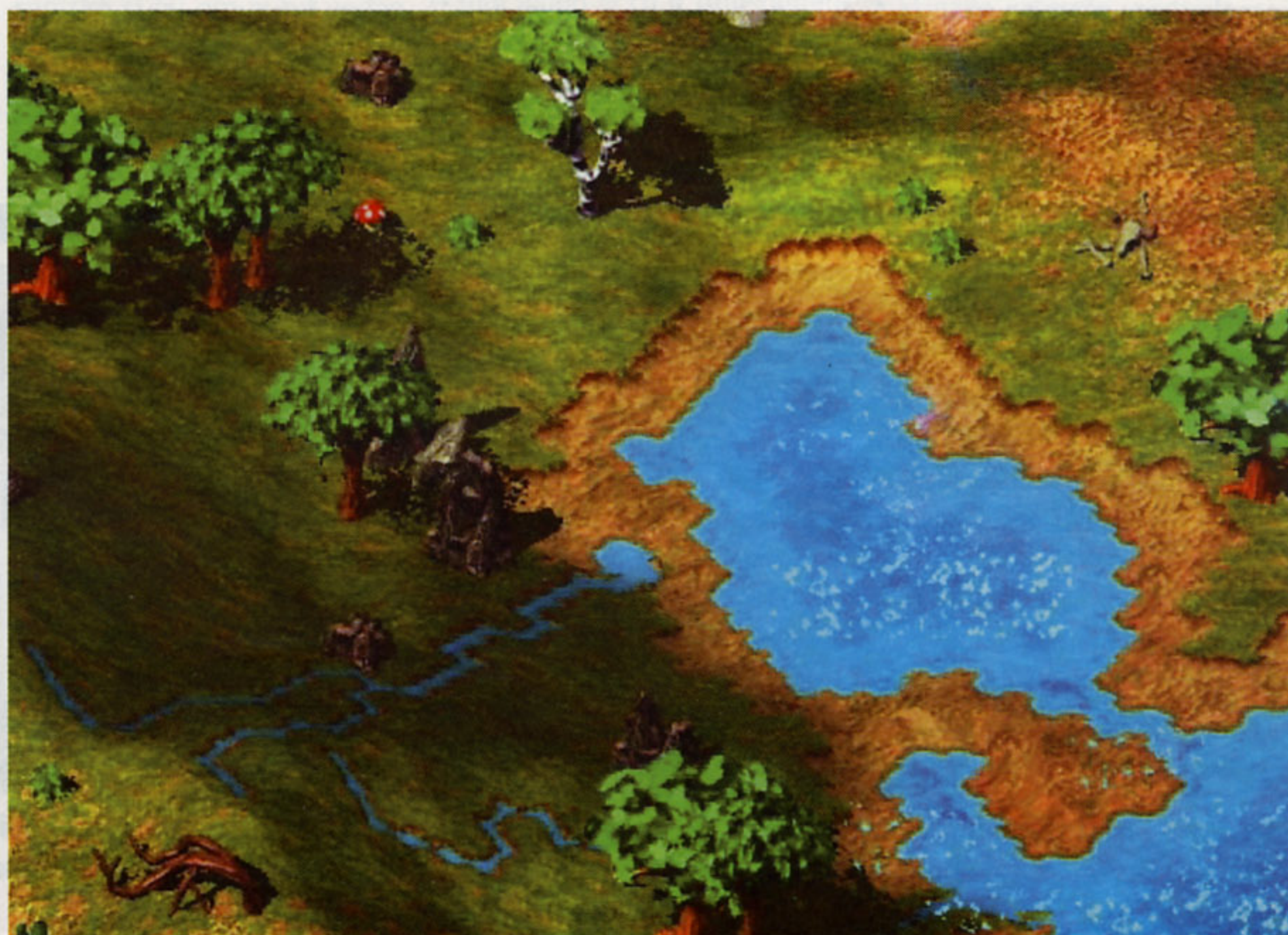
Deasemenea a fost mult dezvoltată și latura razboinică a jocului. Acum nu mai este îndeajuns să-ți mărești sfera de influență prin construcția de fortificații la marginile imperiului ci trebuie să-ți dezvolți o armată puternică cu care să poți face față atacurilor inamice sau pentru a cuceri pur și simplu. Tipul unităților militare este mult diversificat, permițînd astfel un mult mai mare arsenal de tactici și strategii. Arcași, cavaleri sau simple armate pedestre se confruntă pe mare sau pe uscat beneficiind de avantajele folosirii navelor de război, castelelor sau a catapultelor. În acest mod pot spune că Settlers 3 devine un rival serios pentru viitorul Age of Empires 2.

Posibilitatea de a planifica aranjarea formațiilor de

luptă precum și modul în care acestea vor ataca propriu-zis vă oferă cu siguranță mult mai mult decît ceea ce ofera în momentul de față jocurile de strategie de acest tip.

Aspectul multi-player nu este deloc neglijat, ba chiar din contra este deosebit de mult dezvoltat. Settlers 3 se poate juca printr-o rețea locală LAN punîndu-se la dispoziție o mulțime de hărți grupate pe după mărime în stilul celor din Starcraft. Dacă prietenii tăi nu sunt suficient de buni pentru a te putea învinge poți să te lupți împotriva unei lumi întregi grație internetului și a serverului dedicat special acestui joc de la sediul firmei Blue Byte. Aici nu numai că poți concura cu orice jucător din lume dar există și un sistem automat de clasament cu ajutorul căruia puteți să identificați în orice moment poziția în ierarhia mondială.

În final nu pot spune decît că aștept cu mare interes confruntarea titanilor din această iarnă: Settlers 3 vs Age of Empires 2.





CAESAR III

Distribuitor: Cendant **Tip joc:** Sim

Prima impresie: Foarte bună **Seamănă cu:** Sim City

Redactor: Mihai Dobrică

Caesar III este combinația ideală între un joc gen simulator Maxis (SimCity, SimLife) și un RTS, deci un joc realist și complex care promite să ofere ore bune de distracție nu numai fanilor unuia dintre aceste genuri ci tuturor celor pasionaților de jocuri.

UN SIMULATOR

În primul rând Caesar III este un simulator, deci cea mai mare parte a timpului ți-o vei petrece construind și demolând clădiri, organizând festivaluri și îmbunătățind zeii, "restructurând" industria sau făcând comerț în încercarea de a face orașul un loc mai

bun de trai. Din păcate, după cum îi sta omului bine, oricât i-ai da el tot mai cere, așa că orice ai face, bunăstarea populației va fi de scurtă durată. Aceasta problemă - dificultatea ridicată - a fost reproșată și versiunilor anterioare, Caesar și Caesar II, însă se pare că producătorii nu vor să renunțe în nici un chip, poate datorită realismului pe care dificultatea îl aduce jocului. Eu aș fi optat pentru

cultații dar, cine știe, poate până la versiunea finală va fi introdusă o astfel de opțiune.

Deocamdata a trebuit să mă chinui ore în șir pentru a duce la capăt fiecare misiune în parte. Modul "Campanie", singurul implementat în versiunea pe care am văzut-o, te pune în fața unor misiuni din ce în ce mai dificile, în care trebuie să atingi obiectivele dictate de Împărat, Caesar. Acestea constau în a obține un anumit grad de

bunăstare a populației.

BUNĂSTAREA

Am folosit termenul "Bunăstare" ca o unitate de măsură generală a situației orașului pe care îl conduci. În joc aceasta este împărțită în patru categorii: Cultură, Prosperitate, Pace, Încrederea Împăratului și, separat, credite (denarii) și numărul de locuitori. Pentru a duce la capăt o misiune trebuie să atingi diferite nivele de cultură, prosperitate, pace și favoare imperială, sau, și un număr anume de locuitori. De aceea fiecare misiune este diferită și necesită o altă strategie de joc.

Cultura măsurată de la 0 la 99 este influențată de trei factori: accesul la religie (temple), la structuri de învățământ (școli, biblioteci, academii) și la distracție (teatre, coloseum, parcuri, statui).

Prosperitatea reflectă modificările survenite în visteria orașului și în stocurile de mâncare, materie primă, produse finite. Prosperitatea este "cifra cu pricina", fiind cel mai greu de îmbunătățit.

Prosperitatea se calculează la sfârșitul fiecărui an, nu depinde de cifra anterioară, și este cu atât mai mare cu cât pușculița orașului conține mai mulți bani decât cu un an în urmă.

Veniturile provin din două surse: chirii (taxe percepute locuitorilor) și export. Pentru a obține bani trebuie fie să percepi taxe mai mari, fie să îmbunătățești condițiile de viață, ceea ce va face ca locuitorii să-și construiască case mai frumoase sau blocuri, care aduc deci profit mai mare. Din păcate ambele metode sunt nesigure și nu aduc profit imediat. O altă modalitate de a obține bani este exportul, însă aici nu se obțin profituri mari. În concluzie un oraș profitabil este foarte greu de obținut și mai ales de întreținut.



Așa arată un oraș înainte de a se înființa. 2 finfinele, câteva căsuțe și gata, țărâneli se mută la tine în comună.



Cetățile pe care le vei construi vor trebui bine apărate, altfel armatele adverse vor ajunge să te atace chiar pe străzile orașului.



Chief Advisorul tău personal te va informa despre toate părțile importante ale orașului printre care desigur se numără armata, sănătatea ș.a.



Forum	45Dn
Senate	200Dn
Governor's house	100Dn
Governor's villa	150Dn
Governor's palace	200Dn
Small Statue	10Dn
Medium Statue	35Dn
Large Statue	75Dn



Pacea indică cât de în siguranță se simt locuitorii orașului. Pacea este influențată de trei factori: stabilitatea militară a zonei înconjurătoare, raportul militari - cetățeni și "relațiile" cu zeul războiului (Marte).

Încrederea împăratului este influențată în principal de modul în care satisfac cererile acestuia (bani, materie primă, produse finite). Aceasta este o cifră care te privește personal și se păstrează de la o misiune la alta. Pentru a mări această cifră poți trimite cadouri împăratului din banii pe care îi primești ca salariu.

Toate aceste cifre sunt furnizate de raportul senatului. Acesta este cea mai puternică unealtă a jucătorului. Prin intermediul senatului se pot stabili priorități în distribuția forței de muncă astfel încât sectoare importante cum ar fi agricultura sau pompierii să nu rămână niciodată fără lucrători, indiferent de fluctuațiile numărului de locuitori. Tot prin intermediul senatului se pot obține informații despre nemulțumirile cetățenilor, despre evoluția fondurilor și a stocurilor de hrană, despre nemulțumirile zeilor, și cam tot ce te-ar putea interesa despre evoluția orașului tău.

În general un oraș poate produce numai anumite materii prime, deci numai anumite produse finite. Pentru dezvoltarea caselor, adică creșterea veniturilor, sunt necesare produse care uneori pot fi obținute numai prin import cum ar fi vin, mobila sau ulei. Importul poate fi singura soluție pentru dezvoltarea unei armate viabile (armorerie), pentru a asigura o hrană variată oamenilor ce îți va face fericiți, sau pentru a satisface cererile de produse din partea împăratului.

După cum am mai spus, pe măsură ce numărul oamenilor crește, cresc și cerințele acestora. Întâi vor teatre, apoi vor băi și doctori, apoi școli și temple, instituții specializate de învățământ și baze militare, spitale, coloseum și altele. Nu se mai satură! Și pentru a putea suporta toate aceste cheltuieli trebuie ca oamenii să-și facă case cât mai frumoase pe care să încasezi taxe mai mari. Însă pentru asta sunt necesare produse finite scumpe (mobila, faianțe, etc.), iar pentru a obține aceste produse trebuie să încurajezi industria, care la rândul ei poluează aerul și-i face pe oameni să nu-și dezvolte locuințele, ș.a.m.d.

Și, presupunând că ai reușit să faci toate acestea și totul pare să meargă bine, trebuie să știi că o singură clădire mai puțin "igienică" plasată prea aproape de zonele rezidențiale va opri construcția de case frumoase. Și de aici se trage dificultatea foarte mare a jocului, despre care am vorbit mai devreme.

RTS - MOMENTAN NU-1

Versiunea pe care am primit-o, Alpha nu avea integrată partea de RTS decât în mică măsură și nu am putut vedea cum se vor desfășura luptele, însă Sierra promite că vor avea loc schimbări mari în această privință față de Caesar II. Și ar fi bine să fie așa, fiindcă în rest jocul nu se deosebește prea mult de Caesar II. Da, și el avea integrate lupte însă în Caesar III luptele se vor desfășura pe aceeași hartă și dacă sistemul defensiv pe care îl vei alege nu va funcționa, lupta se va da chiar pe străzile orașului. Asta chiar pare ceva interesant. De fapt, după afirmațiile producătorilor, lupta în timp real constituie singura parte a jocului care a fost modificată din temelii. Să sperăm că numărul unităților va fi suficient de mare (deocamdată nu am văzut decât două unități

diferite) încât să se poată vorbi de o adevărată parte RTS a jocului. Alte schimbări importante vizează interfața, care va fi mai intuitivă și mai comodă. Jucătorul nu va mai avea de urmărit trei hărți diferite (orașul, câmpul de luptă, harta imperiului) ele fiind integrate într-un singur nivel. În Caesar III spre deosebire de Caesar II efectele acțiunilor jucătorului se vor produce instantaneu și populația va reacționa "în timp real". Producătorii se mai laudă și cu o transpunere a stării de spirit a oamenilor în viața animată a orașului, astfel că înaintea unei revolte oamenii vor ieși pe străzi cu facii aprinse, lipsa de locuințe va aduce protestanți în fața senatului, etc., ceea ce ar trebui să scutească jucătorul de consultarea raportului senatului la fiecare minut. Este adevărat că aceste lucruri se întâmplă în joc însă orașul este mult prea animat și trebuie să-ți lipești ochii de ecran ca să vezi un tip revoltat sau oamenii rămași fără locuințe, așa că tot rapoartele vor fi cele întrebuintate.

O altă facilitate destul de inutilă inclusă în Caesar III este posibilitatea de a "conversa" cu oamenii orașului. Apăsând cu mouse-ul pe un

cetățean acesta îți va spune care sunt nemulțumirile lui, te va saluta sau îți va vorbi de sănătate.

Inutilitatea acestei conversații este greu de explicat însă sunt sigur că jocul îți va da prea multă bataie de cap ca să mai ai chef de ascultat ce spune fiecare-n parte.

CE-AM UITAT - CONCLUZIA

Grafica jocului, din păcate, nu conține nimic, dar absolut nimic 3D. În rest clădirile sunt foarte frumoase, la fel și străzile animate, padurile, și multe altele.

În fine, imaginile spun mai mult. Versiunea pe care am comentat-o nu conținea decât hărți mici și destul de înghesuite însă pînă la versiunea finală acest lucru va fi corectat. Cît despre sunet, în versiunea finală se pare că fiecare clădire va avea sunete proprii, diferite, pentru fiecare acțiune pe care o vei efectua asupra ei.

Dar despre asta... în episodul următor. Caesar III este continuarea unui joc vîndut în peste 500.000 exemplare care încearcă să "folosească la maximum sugestiile jucătorilor de Caesar II" (Sierra), așa că fiți pe fază, deoarece vi se pregătește un joc cu adevărat tare!



EUROPEAN AIR

Distribuitor: Microprose **Tip joc:** Simulator zbor
Prima impresie: Bună **Seamănă cu:** Pacific Air War
Redactor: Dan Dimitrescu

Aflat în cautarea simulatorului de zbor perfect, ma întreb uneori dacă acesta va apărea vreodată. Fără-ndoiala ca realizatorii anumitor jocuri sunt și ei plini de entuziasm și daruire, dar atunci când mai intervin și considerente financiare lucrurile se complică foarte tare.

Venit de la Microprose, European Air War are poate cele mai mari șanse să se apropie de un asemenea titlu, deși și asupra lui planează anumite semne de

întrebare. Se pare că atât Falcon 4.0 cât și EAW au stat în lucru mult prea mult timp, și se încearcă scoaterea lor cât mai repede pe piață. Asta nu înseamnă că se va sacrifica calitatea acestor produse, dar anumite lucruri care ar lua mult prea mult timp pentru a fi implementate au fost lăsate la o parte, cel puțin pentru moment. În cazul Falcon 4, lucrurile nu sunt atât de acute, și toți cei care au avut ocazia să-l joace sunt de acord că este extraordinar.

Dar EAW ?

UN SIMULATOR UNIC ...

Cea mai importantă caracteristică a lui EAW o reprezintă campaniile dinamice. Acest ingredient prezent atât de des în simulatoarele de zbor moderne este pentru prima dată implementat într-un simulator având ca subiect al doilea război mondial, și se pare că în altă parte nu îl vom mai întâlni.

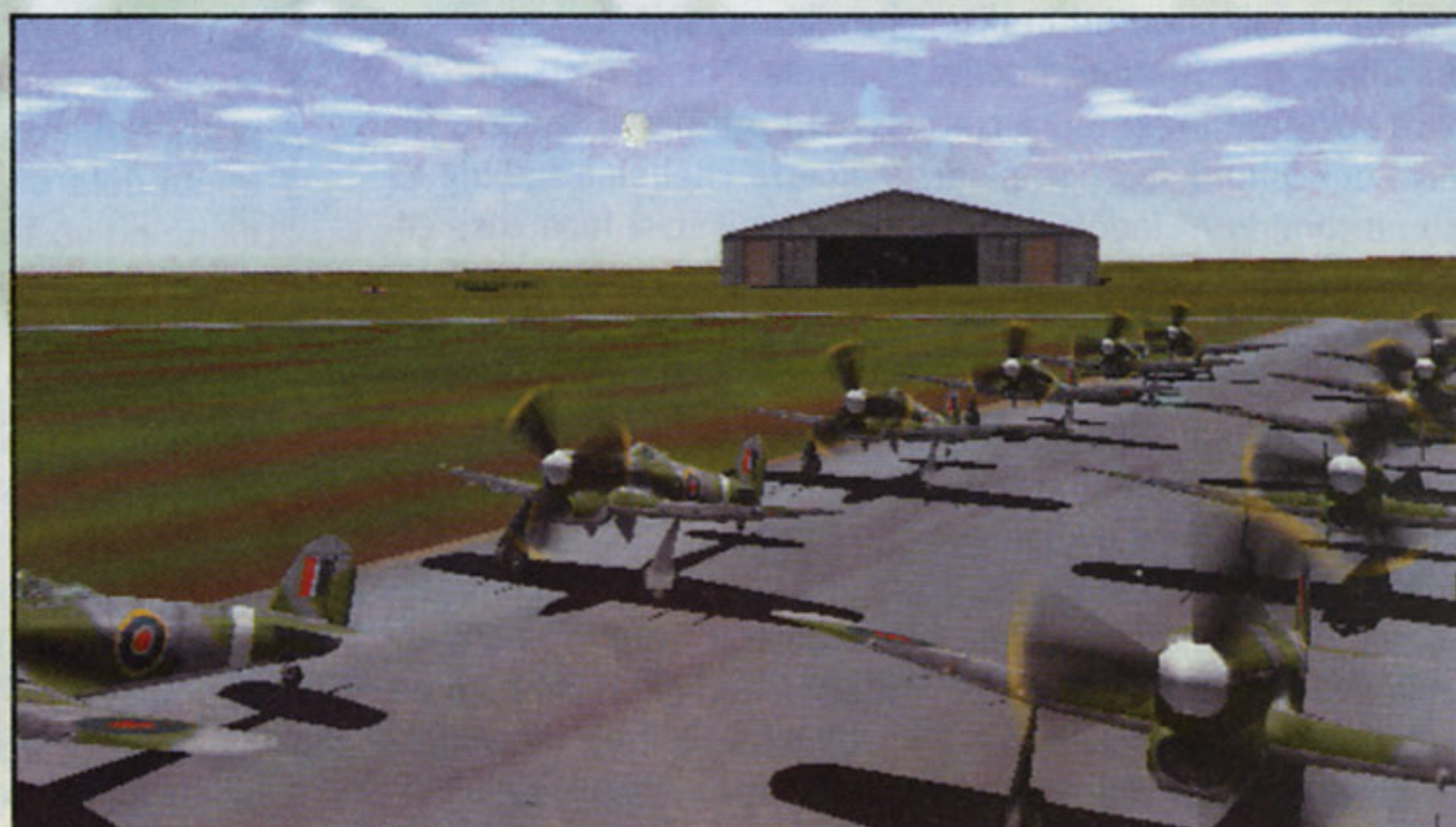
Cele două campanii la care poți lua parte sunt Batalia Angliei (aici faci parte din Royal Air Force sau Luftwaffe) și războiul aerian de deasupra Europei continentale, de după 1943 (intră în hora și United

Stated Army Air Force). De partea aliaților, după un tur de operații (25 de misiuni la americani) ai posibilitatea să te retragi sau să continui cu unul nou.

Fiind vorba de campanii dinamice, rezultatul fiecărei misiuni este amplificat pentru a determina cursul evenimentelor cele mai importante din război. Dacă de exemplu într-o misiune de la începutul războiului vei distruge un centru important pentru dezvoltarea rachetelor V1, acestea vor fi introduse în luptă mai târziu față de perioada reală. La fel evoluția războiului aerian este influențată de rezultatele tale.

Din păcate însă nu poți

influența rezultatul final al războiului, lucru care îți va dezamăgi fără-ndoiala mai ales pe fanii Luftwaffe. Pe măsura ce războiul avansează, la fel o va face și cariera ta (dacă o meriți) și vei avea o putere mai mare de decizie în rândul escadrilei tale. Se pare însă că nu vei putea decide misiunile de zi cu zi, și asta este dezamăgirea cea mai mare pentru mine. Mi se pare că EAW posedă caracteristicile ideale pentru a putea lăsa jucătorul să decida asupra anumitor misiuni, să solicite misiuni suplimentare șamd. La rândul său modul multi-player cuprinde clasicele angajamente la gramada sau pe echipe, și misiuni





WAR

cooperative. Totuși în continuare nu vom avea campanii la comun. Există însă posibilitatea ca acestea să fie adăugate după apariția jocului. Sincer, nu mi se pare foarte greu de implementat o opțiune prin care mai mulți jucători să ia parte la aceeași campanie ca piloți ai unei escadrile.

SIMULATORUL PROPRIU-ZIS

Cu siguranță ca acei dintre voi cu adevărat interesați de acest joc au încercat demo-ul lansat cu puțin timp în urmă, foarte impresionant de altfel. Totuși, nu trebuie uitat că acel demo reprezenta EAW în stadiul în care se afla în acel moment, și foarte multe lucruri au fost îmbunătățite între timp. Sunt notabile schimbări în domeniul modelării zborului, unde existau mari probleme.

Ca și în cazul Falcon 4, Microprose a creat un simulator care să permită oricărui jucător, indiferent de gusturile sale, să se poată adapta și savura jocul.

Lasând la o parte opțiunile de setarea dificultății, cel mai important lucru la un simulator mi se pare modul în care acesta percepe lumea exterioară, în care obține informațiile despre situația de luptă. În EAW sunt implementate atât vederile cardinale (cu mențiunea că folosirea celor de "45 de grade" este obligatorie datorită limitării câmpului vizual) cât și carlinga virtuală, cu obligatorul "padlock view". În modul "padlock" jocul îți poate afișa informații despre avionul/obiectivul pe care îl urmărești, supra-puse peste imagine într-un sistem gen Head-Up Display. Pentru cei cărora li se pare prea nerealist, există posibilitatea dezactivării acestor informații.

IMAGINI FOTOGRAFICE

Acesta este calificativul care cred că se potrivește cel mai bine imaginilor din EAW. Nu am văzut încă versiunea Glide (nativ 3dfx), care nu este prezentă în demo, dar pe Direct 3D jocul arată extraordinar (evident, tot pe o placă 3dfx). Texturile foarte reușite de pe avioane și efectele folosite pentru crearea unei perspective îndepărtate asupra solului au dus la acest rezultat. Din păcate, există și anumite limitări, pe care rămâne să vedem cum le vor rezolva până în versiunea finală. Cel mai important lucru, toate

avioanele de același tip au texturi identice. Am cerut o confirmare de la Microprose și am fost asigurat că fiecare escadrilă va avea propriile sale însemne, iar bombardierele vor avea chiar desene individuale (sau cel puțin mai multe tipuri) pe botul aparatelor. Rămâne totuși un pic deranjant faptul că texturile vor fi identice în rest, spre exemplu fiecare B-17 va avea aripile pătate de ulei în mod identic în spatele motoarelor. La urma urmei însă, atunci când te aflii în postura unui vânător german intrat într-un box de 30 de Fortărețe, nu cred că îți mai arde de admirat art-work-ul de pe avioane.

Atunci când examinezi un avion lovit de proiectile, poți vedea stricăciunile suferite doar prin lipsa unor anumite componente ale fuselajului sau prin flacarile și fumul rezultate. Este evident că unui Spitfire care se prăbușește la Pământ fără o aripă i s-a întâmplat ceva dar nu există urme individuale ale proiectilelor pe texturi, ca în Jane's Fighter Legends. Cel puțin pe carlinga vor putea fi observate petele de sânge ale piloților mai puțin norocoși. Unul dintre cele mai spectaculoase efecte aparute în jocurile folosind accelerarea 3D, iluminarea dinamică a obiectelor și texturilor, se pare că nu va fi folosit prea mult în EAW. Versiunea Microprose specifică că vor fi iluminări dinamice numai în carlinga virtuală, lucru destul de logic având în vedere că aceasta este singura creată într-adevăr tridimensional. Totuși mi-e greu să mă gândesc la misiuni pe timp de noapte în care flacarile să nu lumineze în jur, și de aceea tind să cred că este o greșală de exprimare din partea producătorilor jocului.



BATALIA AERIANE

Dupa cum am mai afirmat în alte numere ale revistei noastre, pentru un simulator realist este foarte important scara la care sunt recreate anumite batalii, deci numărul de avioane (în cazul de față) care sunt modulate simultan pe parcursul unei misiuni.

În cazul European Air War, cifra se ridică la 256, care chiar dacă nu atinge cifra unora dintre cele mai importante raiduri americane (ma refer la peste 1000 de aparate, incluzând aici și Luftwaffe) este destul de mare față de ce ni se oferea până acum. Dar să nu fim lăcomi, pentru că asemenea cifre ar aduce probabil și cerințe asemănătoare la capitolul putere de calcul. Privind în mod realist problema, cred că în EAW poți organiza foarte bine o

batalie care să reprezinte o parte dintr-o batalie aeriană, și deseori aceste batalii erau întinse pe sute de kilometri, deci cam greu pentru un pilot să participe la toate angajamentele zilei. Cert este că atunci când observi o formație de câteva zeci de B-17 aflate sub atacul unui roi de Focke Wulf 190, în timp ce Mustang-urile din escorta au fost atrase în mare parte de niște G-uri, senzația aceea de "realism" este acolo, creată de avalanșa de explozii antiaeriene (cerul este efectiv negru în calea bombarderelor), avalanșele de tuburi arse ce se scurg din aripile avioanelor și imaginea unor fortărețe rupându-se ca niște jucării în bucați. Da, este poate cel mai promițător simulator istoric al anului, chiar dacă există și în el unele probleme.



KLINGON

HONOR GUARD



Distribuito: Microprose **Tip joc:** 3D Shooter **Prima impresie:** Bună **Seamănă cu:** Unreal **Redactor:** Cristian Smaranda

Nu se pune problema importanței pe care Star Trek a avut-o în domeniul SF, domeniu nu departat de al nostru, al jocurilor. Multe dintre ideile serialului au fost preluate de producătorii de jocuri, sa nu mai menționăm seriile de jocuri ce poartă numele "Star Trek <ceva>". Să ne gândim însă ce ne-a plăcut cel mai mult din Star Trek? Pe mine personal directivele federației mă cam indispuneau, nu tu "fire all weapons" cum îți placea lui Riker, sau nici măcar la un "red alert! shields up!" nu se ajungea cîteodata. Existau însă și elemente care satisfăceau pofta de ... răutate științifico-fantastică a celor ca mine, iar acele elemente erau borgii (cam ciudați și cam rare apariții),

romulanii (de asemenea prea rari și prea rapid calmați) și: Klingon!. Da, personajele superbe care pe lângă aspectul lor absolut superb și fioros aveau acel comportament unic: dacă te pui cu un klingonian afli un lucru sigur: vei muri.

Dacă în serial aceasta trasatură era cam estompată, era doar din cauza că serialul nu își permitea să arate așa ceva, publicul și cenzura... Mai erau ceva scapări subtile (Worf se mai răzbuna pe ucigașul iubitei lui chiar dacă superiorul îi interzice).

Să lasăm însă dulcile amintiri și să revenim la ale noastre. Dar nu departe: Klingon rămîne în centrul atenției, datorită Microprose, care are și ea atenția tot aici. Dar de ce Honor



Guard? Honor Guard este un fel de serviciu secret klingonian, întemeiat de Kahless, cel mai viteaz luptător din istoria klingoniană. Scopul acestui serviciu este de a asigura siguranța înaltului consiliu klingonian și desigur a primului om din imperiu. În Honor Guard sunt admiși doar cei mai buni, iar odată admis, de tine depinde soarta imperiului și onoarea familiei tale, a nu reuși înseamnă moartea ta.

Inamicii pe care îi vei găsi și înfrunța sunt diverși dar în același timp cunoscuți celor ce au urmarit seriile Star Trek. Andorianii albaștri și cu antene sunt aici prezentați ca filhări și hoți, deci agili. Nausicanii sunt mari dar destul de înceți, îi cureți de la distanță. Lethianii posedă abilități de camuflaj, atacînd prin surprindere. Dar cei mai interesanți oponenti vor fi evident tot klingonienii, iar ei sunt prezentați în completa lor splendoare. Nu vei avea mai mare plăcere decît cea oferită de sunetul craniului unui klingon trădător strivit sub lovitura ta. De Federația oamenilor nu prea ai parte, ei sunt în altă parte a galaxiei. Veți putea folosi chiar și tehnologie din Star Trek: tricorderul, oare cine nu a vrut să se joace puțin la el, sau un comunicator pentru a chema întăriri.

Pumnalul klingonian, Dak'Tahg, este o arma interesantă. Dacă te apropii de un klingonian, acesta va lăsa arma de foc și va scoate și el un cuțit sau ceva tăios. Îl poți folosi și de la distanță, spatele inamicului fiind destul de primitor în general.

Dar oare toate vor arăta așa de superb pe cum suna? Desigur, doar este vorba de engine-ul de la Unreal, cel mai bine realizat engine de pînă acum. Deja a fost oferit ceva: un pistol numit Sith Har, ce are ca principiu emiterăa unui puls de particule pe un drum ionizat între arma și ținta ce face damage prin impact și căldură. Sith Har are două moduri de foc, primul cu 30 damage, consumînd un cell de rifle (nu avem muniție de klingon, se folosesc rifle cells) iar celălalt consumă de 8 ori mai mult dar aduce 500 damage.

Să recapitulăm: engine 3D Unreal, 20 de nivele gigantice în atmosfera sunscută din Star Trek, atît imagini, sunete, cît și tehnologie, arme autentice, voci ale actorilor din serial, multiplayer pentru LAN și Internet. Ne putem dori oare mai mult? Afîm am avut de spus. Now beam me up, Scotty.



DELTA FORCE



Distribuitor: Novalogic **Tip joc:** 3D Shooter realist **Prima impresie:** Bună **Seamănă cu:** Spec Ops **Redactor:** Dan Dimitrescu



După succesul neașteptat al lui Spec Ops toată lumea a înțeles că există o piață reală pentru 3d shooter-e realiste. Din partea Novalogic ni se ofera Delta Force. Fara a avea o prea mare legatură cu filmele purtând același nume, DF se vrea un joc destul de realist, mult peste nivelul Spec Ops. De fapt, s-ar putea spune că se apropie de standardul unui simulator de "oameni".

Cine sunt Forțele Delta ?

Cele două forțe speciale ale armatei SUA sunt Army Rangers și Green Berets. Dintre rândurile acestora anumiți membrii, voluntari, formează Forța Delta. Lucrurile nu sunt foarte simple deoarece această "organizație" nu este recunoscută oficial de autoritățile americane. Totuși se știe că membrii săi au luat parte la o sumedenie de operațiuni militare cum ar fi

Somalia sau încercarea de eliberare a ostaticilor din Iran. Ei sunt recunoscuți pentru profesionalismul, înalta pregătire militară și curajul lor.

Realizare

În deplin spirit Novalogic, Delta Force folosește engine-ul Voxel Space, ajuns la generația a 3-a. Asta înseamnă că în sfârșit vom scăpa de pixelii (sau voxelii) măricei prezenți pe ecran în fiecare element al terenului. Datorită faptului că întreg relieful este construit pe baza acestor pixeli "volumetrici", jocul va putea afișa întinderi imense de teren, și asta fără a scădea detaliul odată cu distanța sau a introduce ceață și alte detalii menite să-ți limiteze câmpul de vedere. Deci este posibil să examinezi pozițiile inamicului folosind binoclul sau luneta de la armă și chiar vei putea distinge fiecare detaliu al unei bucați de teren aflate la



kilometrii distanță. Dar cum cuțitul are două tăisuri, la fel de bine cum tu poți să împrăștii creierii unui nefericit aflat pe dealul de la orizont, poate și el face același lucru. Ți s-a părut că ai văzut ceva mișcând la ușa buncărului din vale? Simplu, pui luneta și examinezi situația. Dar dacă ceea ce ai văzut tu era domnul inamic care tocmai își îndrepta privirile asupra ta? După cum au spus autorii jocului, astfel se creează o frică fără precedent, îndreptată mai ales împotriva spațiilor largi, deschise.

Evident, o bună parte din această frică vine și din modul în care Novalogic a modelat puterea de foc modernă. Spre deosebire de Spec Ops, armele nu sunt mortale numai împotriva inamicului, ci și a ta. Un glonț, un cadavru indiferent cine a fost acesta. Dar sigur, acel glonț trebuie să și nimerească pentru a fi eficace, și nu e tocmai ușor, pentru că nu există ochire automată. Totul trebuie făcut manual, aici fiind incluse și corecțiile legate de distanță, pentru că o pușcă cu luneta implică distanțe mari. Este timpul să descoperi ce înseamnă liniuțele trasate pe luneta și cum se folosesc ele. Pentru a ajuta puțin jucătorul să vadă de unde se trage asupra sa fiecare glonț va lăsa o dîră subțire pe ecran. Cum însă și armele tale lasă "urme" este bine să te abții de la folosirea lor pînă nu ești sigur că o vei face cu folos și nu vei atrage atenția degeaba asupra poziției tale.

Misiuni

După cum am văzut și în Comanche Gold, engine-ul Voxel are și el dezavantajele lui, chiar și pentru un asemenea joc. Unul ar fi faptul că deoarece nu sunt folosite poligoane decât pentru modelarea obiectelor de pe suprafața terenului (clădiri, oameni, copaci), acceleratoarele 3D nu sunt de prea mare folos aici și deci cheia pentru



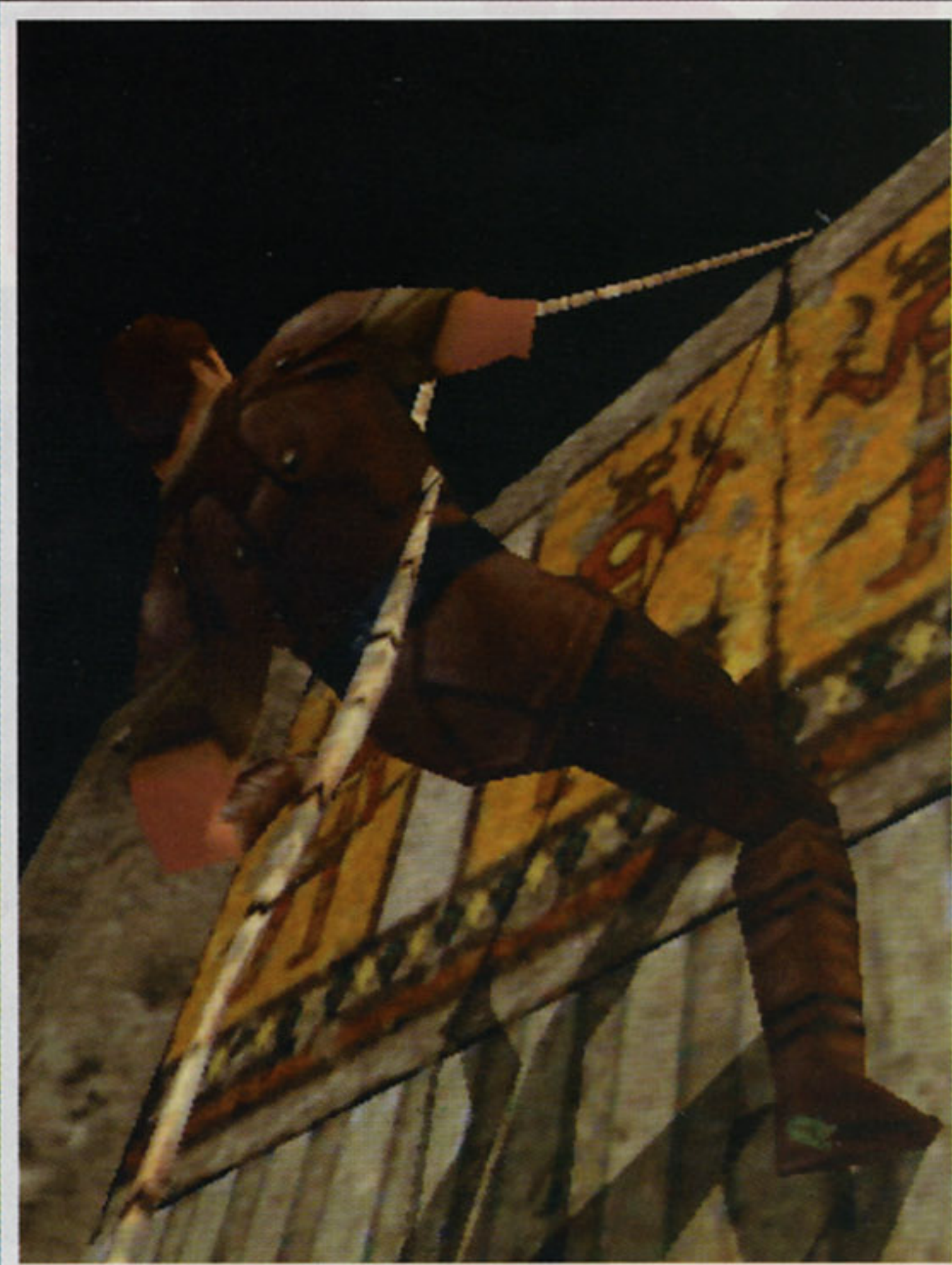
rularea jocului optim este puterea procesorului. În același timp însă, voxelii nu acceptă lumini dinamice și din această cauză, niciodată nu vor fi incluse misiuni pe timp de noapte într-un asemenea joc.

Campaniile liniare, cinci la număr, variază ca loc de desfășurare și ca relief. Avem printre altele de-a face cu Africa, Peru și Nordul Rusiei. În acest din urmă caz, jucătorul va coopera cu Spetznaz-ul, trupele speciale ale rușilor. Ca subiect misiunile vor fi și ele variate între anumite angajamente tipice pentru Delta (s-au folosit informații de la un fost ofițer al DF), cum ar fi salvări de ostatici, sabotaje, distrugerea unor baze inamice, etc. În multe dintre ele este foarte important să gîndești bine modul de abordare al misiunii, dat fiind că inamicul va avea în general un număr cu mult mai mare ca tine. Dacă ești văzut și nu iei măsuri imediate, inamicii se pot alerta unii pe alții prin radio, lucru periculos în special în misiunile cu ostateci.

Multiplayer

În Delta Force ni se oferă posibilitatea să jucăm orice misiune pentru single player în mai mulți. În plus, există și clasicele deathmatch, Capture The Flag și King Of The Hill. În jocurile multiplayer muniția va fi parășutată vizibil în diferite locuri pe hartă, oferinduți-se astfel ocazia unor capcane pentru grăbiți. Evident, vor putea fi setate diferite opțiuni pe serverul jocului, printre ele fiind inclus și gradul de dificultate.





KING'S QUEST MASK OF ETERNITY

Distribuitor: Sierra **Tip joc:** Adventure 3D

Prima impresie: Buna **Seamănă cu:** Alone in the Dark

Redactor: Camil Perian

Totul a început cu magnificul joc care a fost și este în continuare Tomb Raider. Premiat ca cel mai bun joc al anului trecut la ECTS (European Computer Trade Show) Tomb Raider, pe

cît de simplist ca puzzle-uri și liniar ca adventure a deschis calea pentru producătorii de jocuri în explorarea unei noi și inegalabile dimensiuni: quest-urile 3D.

Dacă cu ceva timp în

urma seria Alone in the Dark fusese adevărata deschizătoare de drumuri prin apariția sa creînd o perspectivă clară în acest domeniu, surprinzător ea a fost mai mult privită ca o alternativă decît o necesitate, quest-urile 2D continuînd să domine și după apariția sa.

Iată că acum, la ani buni de la apariția primului Alone in

the Dark și cînd Tomb Raider 3 stă să intre pe piața Sierra a făcut pasul major de la quest-urile 2D cu grafica asemanatoare desenelor animate la cel ce se dorește primul quest 3D apărut vreodată pe piața

La subiect

Punctul central al jocului nu prezintă un storyline foarte puternic, sau, mai bine zis, prea ieșit din comun. Numele aventurii spune de altfel totul, eroul avînd misiunea de a recupera cele 6 părți în care "masca eternității" a fost spartă. Pentru a-și îndeplini scopurile, el are de strabatut 6 lumi diferite, fiecare dintre ele conținînd una dintre piesele puzzle-ului său.

Din păcate destul de linear, jocul nu îți va permite

parcurea acestor lumi decît într-o ordine prestabilită singurul element de diversitate în acest caz reprezentîndu-l necesitatea întoarcerii într-unele dintre lumile deja parcurse în vederea rezolvării unor puzzle-uri ale căror elemente principale au fost descoperite ceva mai tîrziu. Fiecare dintre lumi va avea specificul ei în funcție de care eroul va evolua strîns legat. De exemplu unul dintre acest mini "universuri" poartă denumirea de "the swamp" el fiind caracterizat de o întindere mlaștinoasă plină de noroi și locuri care de care mai periculoase. Aceste vor avea o influență evidentă asupra manifestărilor tale, zonele noroioase încetinind alergarea în timp ce cele mlaștinoase te pot oricînd





Cum era de așteptat, și acest episod al jocului te pune în fața unor creaturi pe cât de neobișnuite pe atât de neumane. Vei întâlni o varietate de exponate de la urși polari și pînă la sirene, lucru ce-l va face pe King's Quest 8 unul dintre cele mai variate adventure-uri de pînă acum. Iată în dreapta și cîteva schițe a unora dintre viitorii voștri parteneri de joc.



atrage în mirifica lor adîncime.

Ațiune la purtător

De-a lungul seriei King's Quest tu, ca erou principal al unei foarte reușite aventuri, ai avut ocazia să intrii în contact cu o mulțime de fapturi, de viețuitoare, care de care mai ciudate. Singura față a acestui contact însă a fost de fiecare dată un dialog calm, pașnic, jocul suferind evident din acest punct de vedere. De fiecare dată cînd un inamic îți zicea ceva, singura ta replică era în genul: "Vrei să mă omori? Ei bine...o să revin mai firziu ceea ce nu era cu siguranța replică pe care mulți dintre noi și-ar fi dorit-o. Ținînd cont de opiniile jucătorilor producătorii au transformat vechiul adventure într-un modern rpg-action-adventure. Astfel, eroul nostru va avea ocazia să întâlnească fel de fel de creaturi ciudate ca paianjeni giganți, monștrii polari, locuitori ai mlaștinilor și plante ucigași cu care va putea fie vorbi, fie lupta cu arme sau apara cu tot felul de vraji.

Aici intervine însă o excelentă opțiune introdusă de creatorii jocului: nivelul de dificultate. Dezicîndu-se de vechiul sau înțeles aceasta opțiune va seta de fapt nu cît de greu este jocul prin introducerea unor puzzle-uri mai mult sau mai puțin dificile ci prezența mai numeroasă sau mai restrînsă a scenelor de luptă în cadrul desfășurării acțiunii. Vrei un număr mai ridicat de înfruntări? Atunci nivelul greu îți este dedicat.

Pentru a nu parea stupid încercînd să-și omoare dușmanii cu pietre sau în dueluri cu înjurături tip Monkey Island eroul nostru va fi dotat cu o suită de arme pe care le va putea folosi oricînd îi va fi necesar. Versiunea jocului la care am avut acces nu avea implementate decît 3 arme, însă diversitatea lor pot spune că dă speranțe cu adevărat mari. Astfel, primul instrument la dispoziția ta este clasică sabie, deci o armă pentru duel de aproape. Ea este secundată de un arc (tras la distanță) și de un "ciocan" magic care poate fi aruncat în tot ce

mișcă odată atingîndu-și ținta el reintrînd în patrimoniul tau printr-o mișcare tip bumerang. Dacă însă nu vrei să le folosești, ultima soluție pentru abordarea unei confruntări va fi chiar evitarea ei, monștrii avînd în general un perimetru pe raza căruia acționează, ieșirea ta din acest cadru nepermițîndu-i să te urmărească.

Deși nu foarte numeroase, elementele de RPG sunt evidente și au un rol major în evoluția personajului. Ele constau pe de o parte în posibilitatea folosirii unei game mari de poțiuni magice și pe de altă în folosirea unor învelișuri corporale, scut sau armuri pe care le vei colecta în călătoriile tale.

De la dialog vom ajunge la puzzle

Modalitatea găsirii părților măștii este

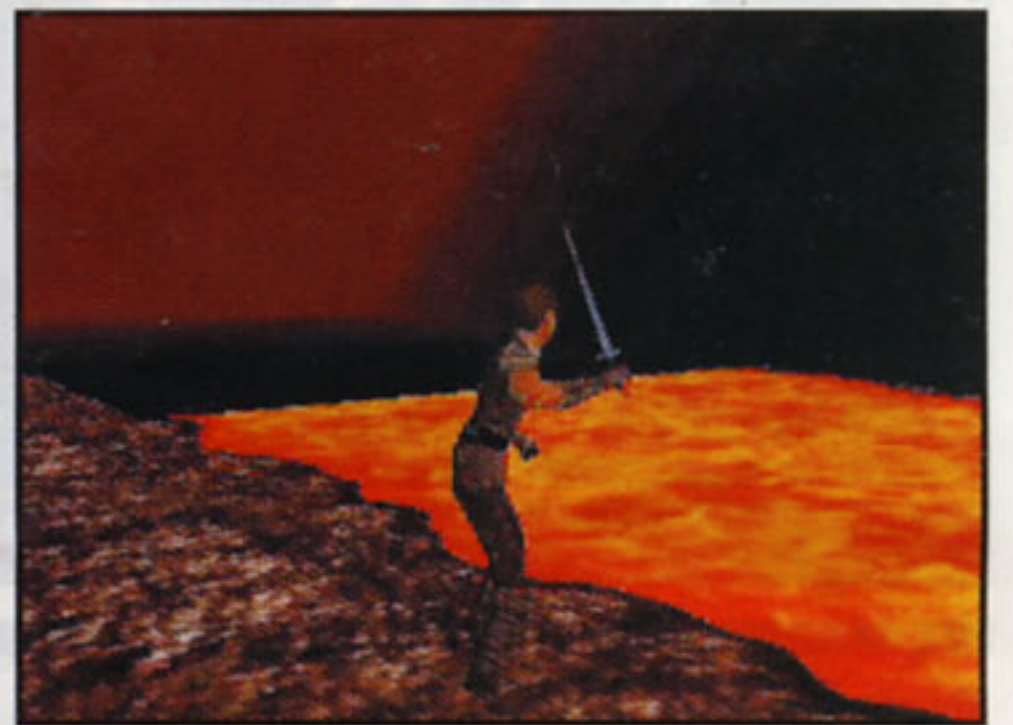
în primul rînd cea a dialogului cu personajele, acesta oferindu-ți de fiecare dată indiciile vitale în privința următorului tau obiectiv. Poți discuta cu plante, animale și în final cu clasicii oameni, fiecare avînd mereu să-ți spună cîte ceva. Dialogurile sunt nu de puține ori cheile oricărui puzzle iar cel cu care vorbești ar putea să fie "rezolvatorul" pentru 2 sau chiar 3 puzzle-uri ceea ce forțează necesitatea unui schimb de cuvinte cît mai îndelungat. Pentru cei ce au jucat vechile părți ale seriei, puzzle-urile vor fi familiare. Nu ca subiect, desigur dar vor păstra vechiul stil. De exemplu, pentru a-ți spune unde se afla o parte a măștii o plantă îți va cere la schimb alt secret. Tu trebuie să aflii acest secret de la alte plante care și-l spun una alteia dar care vor intra în pămînd cînd tu te vei apropia prea mult. Soluția? Făci rost de un aparat de auzit la distanță, realizat conform

aspectului său dint-un corn de țap, auzi cu el secretul în schimbul caruia aflii locația măștii.

Cu ochii pe joc

Grafic vorbind, KQ:MOE nu m-a impresionat. Are un engine, cum se putea să nu aiba, care este fără îndoială 3D. Cu toate acestea efecte precum apa dintr-un lac nu sunt bine realizate, vîzîndu-se clar locurile de îmbinare a texturilor pentru realizarea unei variații a culorii pe întreaga suprafață. Monștrii sunt de asemenea realizați dintr-un număr destul de restrîns de poligoane ceea ce îi face să pară patrațoși, chiar moartea lor avînd la bază diferite script-uri, omorîrea unui anumit gen de adversari avînd ca efect dispariția unui braț urmată de o cadere artistică pe spate.

Una peste alta, jocul se anunța foarte interesant și va fi cu siguranța unul dintre hit-urile sfîrșitului de an.



HEROES III OF MIGHT & MAGIC



prezenta schimbările în cele mai importante domenii: interfața, spațiul, castelele, eroii, vraji-artifacts-puzzles. Multe din informațiile din acest articol sunt neoficiale fiindcă nu există și nici nu va exista vreodată o versiune pentru preview a jocului (ne-au asigurat producătorii).

Grafica & interfața

HoMM3 va fi un joc nativ Windows95 și va rula la rezoluția de 800x600 cu 65,000 culori (HighColor). Creaturile nu vor mai fi desenate de mână, ci vor fi 3D pre-renderuite și vor arăta chiar mai bine decât în HoMM2. Suprafața vizibilă de hartă va fi cu 50% mai mare decât în HoMM2 iar luptele se vor desfășura într-un spațiu cu 60% mai larg. Numarul creaturilor din joc se va dubla, vor exista 118 creaturi, 16 tipuri de eroi și 8 castele mult diferite de cele din jocul anterior (care vor nu vor mai fi prezente), mult mai multe artificaturi și vraji.

Povestea și spațiul

Heroes 3 continuă povestea jocului <Might and Magic VI>. Regina Catherine, soția Regelui Roland ajungând după o călătorie lungă în Erathia - țările natale - își găsește orașele regatului arse din temelii. Catherine își dă seama că este mîna railor Dungeon Overlords și începe recrutarea unor armate pentru a pune capăt nelegiu-

Distribuitor: Ubisoft **Tip joc:** RPG **Prima impresie:** Bună
Seamănă cu: Heroes 2 **Redactor:** Mihai Dobrică

Pentru a vă face o idee despre ceea ce reprezintă Heroes of Might & Magic (HoMM) în lumea jocurilor iată statisticile (luate de pe www.worldcharts.com): Heroes of Might Magic 2 se află în acest moment pe locul 16 în topul 100 al jocurilor pentru PC, după ce a stat mai bine de un an în top ten (10) și trei luni pe locul 2. Astfel, alături de Quake, C&C, Master of Orion 2 și Civilization 2 (în momentul de față acestea sunt -mai prost

cotate- decât HoMM2), Heroes II completează lista celor mai apreciate cinci jocuri ale tuturor timpurilor. Dacă nu ați auzit încă de Heroes II luați numărul 2 din PCGaming și citiți articolul la rubrica <Vechi și bune>. În mare HoMM sunt jocuri de strategie pe turnuri ce includ o cantitate considerabilă de RPG.

Sceptici sau Optimiști ?

Heroes III va aduce, pe lângă o îmbunătățire generală a interfeței,

modificări esențiale în structurile de bază ale jocului. În nici un chip nu se poate vorbi de un titlu nou cu un engine vechi, de o apariție menită să mai stoarcă câțiva banuți de la împătimitii Heroes of Might Magic. Deci să fim optimiști! În continuare va voi



rilor. Deci jocului nu se mai desfășoară în Enroth ci în Erathia și, astfel, multe elemente ale spațiului au fost modificate sau complet eradicate, aparținând altele noi. În primul rând în Heroes III vor exista și nivele subterane, majoritatea hărților incluzând ambele nivele (subteran /teran) - ceea ce va mări mult complexitatea jocului.

Eroi în castele

În HoMM3 castelele vor defini eroii și nu invers, cum se întâmpla în HoMM2. Astfel, pentru a obține un anumit tip de erou va trebui să cucerești castelul de care aparține acest erou. Fiecare castel va permite recrutarea a două tipuri de eroi, unul aparținând clasei "Magic" și celălalt aparținând clasei "Knight". Jocul nu va permite customizarea eroilor însă aceștia vor fi mult mai bine individualizați, deci probabil eroii vor fi la fel de importanți ca și creaturile pentru puterea totală a unui castel. Se zvoneste că vor exista 24 de eroi diferiți din fiecare clasă. Presupunând că așa este, probabil că fiecare va avea un mod de dezvoltare specific odată cu creșterea experienței, ceea ce va face din vînarea de anumiți eroi o parte importantă a jocului. Revenind la castele, acestea



vor permite dezvoltarea a șapte creaturi, fiecare suportând un singur upgrade. Nu vor mai exista locuri de unde să recrutezi pe gratis creaturi, însă vor exista un fel de case ale acestora care aflate în apropierea unui castel/oraș vor mări producția acestuia. Odată cu creșterea numărului creaturilor aferente unui castel a fost mărit și numărul de unități diferite ce vor forma armata unui erou la 7. <Knight's Castle - good> are eroii Knight și Cleric. Creaturile vor fi asemănătoare cu cele din HoMM2 Pikeman, Crusader, Paladin, Cavalry, Champion plus Monk, Crossbowman, Angel și Arch Angel. Se

spune despre Arch Angel că va fi cea mai puternică creatură a jocului (probabil cea cu cele mai puternice vrăji). King's Castle va ține cu Catherine (good). <Fortress - evil>, cu eroii BeastMaster și Witch, nu se aseamănă cu nici un castel din HoMM2 și va produce Gnoll, Gnoll Marauder, Lizards, Hydra, Gorgon, Basilisk, DragonFly, etc. <Inferno - evil> va avea ca cea mai puternică creatură The Devil (Diavolul însuși). Printre celelalte creaturi se numără Imp (un fel de drac), Demon, Demon Lord și Pit Fiend. <Necropolis - evil>, asemănător cu Necromancer din HoMM2 va avea crea-

turile de nivel 7 Skeletal Dragon și Ghost Dragon. Așa se știe deocamdată. <Dungeon - evil> are eroii Overlord și Warlock, și va produce Minotaur, Minotaur King, Black&Red Dragon, Medusa, Manticore. Dungeon va fi probabil cel mai puternic castel al Overlorzilor. <Rampart - good> va permite recrutarea eroilor Ranger și Druid. Creaturile din Rampart vor fi Centaur, Dwarf, Elf, Unicorn, Green & Gold Dragon. <Stronghold - good> cu eroii Barbarian și BattleMage va semăna probabil cu castelul Barbarilor din HoMM. <Tower - good> probabil ca va semăna cu Wizard's Castle din HoMM2. Mai mult nu știm încă.

une, numărul acestora va fi mai mare și ele vor fi folosite cam ca obiectele din Diablo - adică fiecare artifact va fi purtat ca un obiect de îmbrăcăminte. De exemplu un erou nu va putea purta decât o singură pereche de cizme, o singură armură (defense) doar o sabie (atac), două inele, două medalii pe umeri, un coif, etc (Vezi poza). Deasemenea în HoMM3 artifacturile vor putea fi îmbinate (fizic) obținându-se artifacturi mai puternice și vor avea greutate!, adică vor îngreuna deplasarea eroului. Și în HoMM3 vor exista puzzle-uri, asemănătoare cu cele din HoMM2 (vizitarea obeliskurilor), doar că nu va mai exista acel "Ultim Artifact". Completarea unui puzzle va oferi castelului eroului respectiv un upgrade special care va permite cumpărarea unor creaturi cu puteri imense, care ar putea decide soarta jocului. Deși lupta propriu-zisă nu a fost modificată prea mult, HoMM3 va aduce obiecte noi cum ar fi cortul de prim ajutor (o creatură lăsată timp de un turn acolo își va reface Hit-Points-urile) catapultă și balistă (care acum vor putea trage și în creaturi nu numai în zidurile castelelor) și "caruța cu muniție".

Concluzia

Pentru mine Heroes II este cel mai bun joc aparut vreodată și din ce am văzut până acum Heroes III nu mă va dezamăgi. Să ne așteptăm la un joc de nota 10 !



Vrăji, Artifacts, Puzzles, Lupta

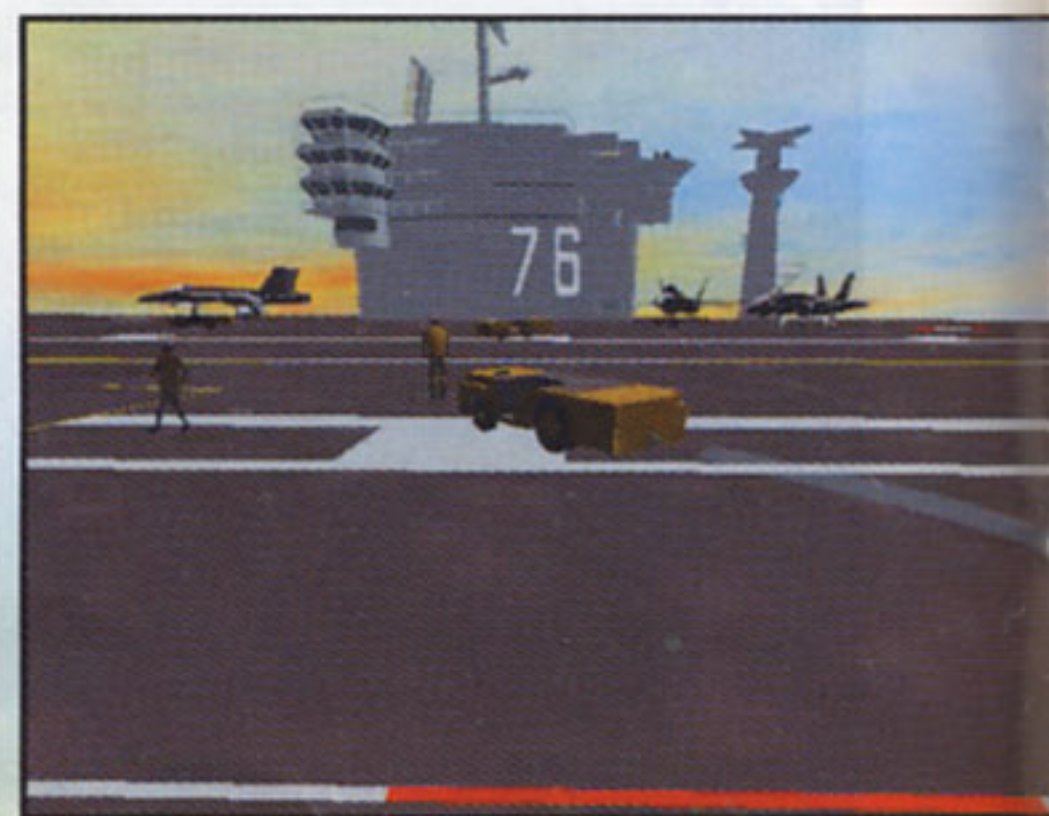
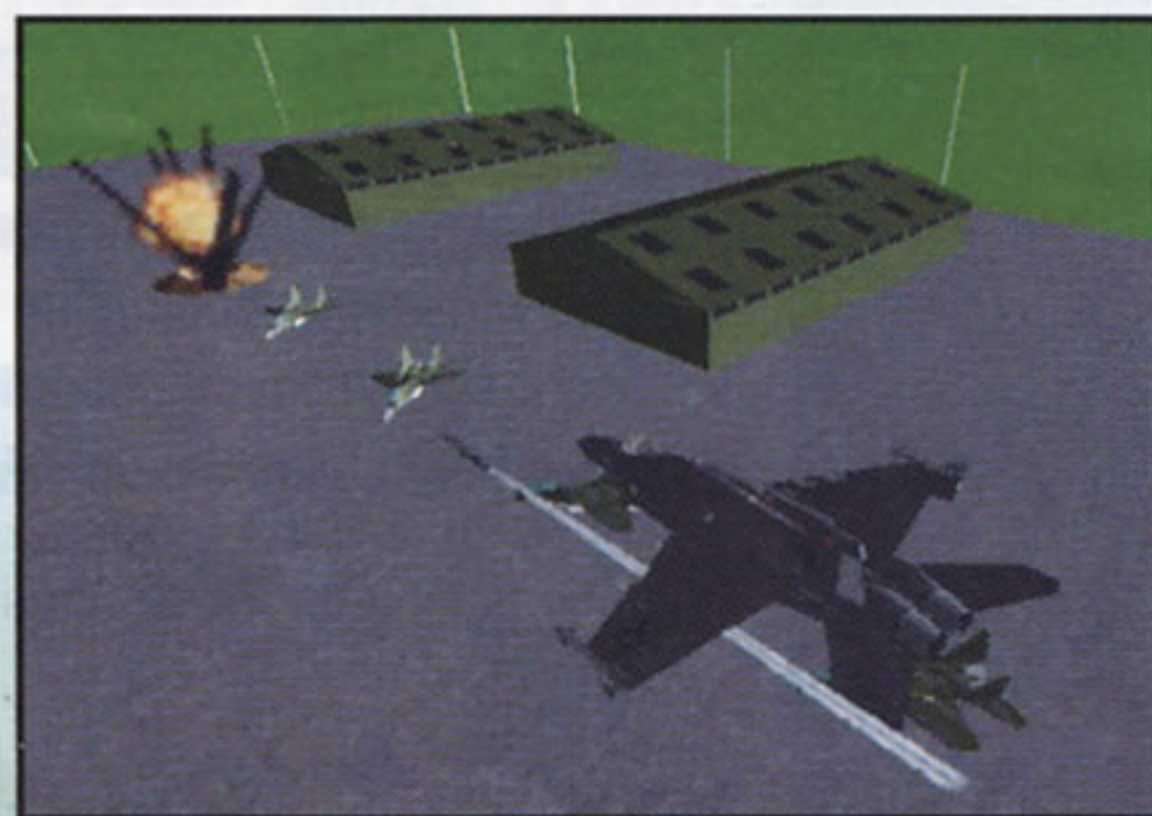
În loc de cunoscutele Mage Guild din HoMM2, Heroes III va aduce un sistem complet nou de învățare a vrăjilor. Vor exista patru școli de magie, unde se vor putea învăța vrăji aparținând celor patru clase diferite (prezente și în HoMM2): Earth (pământ), Air (aer), Water (apă) și Fire (foc). Despre vrăji nu se cunoaște încă mare lucru... Vor exista creaturi aparținând unui anumit tip de magie care probabil vor putea face anumite vrăji și vor avea un anumit grad de imunitate la vrăjile școlii respective. Este sigur faptul că fiecare clasă de eroi va avea o vrăjă specifică a cărei putere va crește odată cu Spell Power-ul eroului. Da, în HoMM3 eroii au aceleași skilluri - Attack, Defense, Spell Power, Knowledge - și le îmbunătățesc obținând experiență la fel ca în HoMM2. Sistemul artifacturilor a fost modificat în totalitate. Deși multe din artifacturile cu care v-a obișnuit HoMM2 vor fi prezente și în această versi-





F/A 18E

SUPER HORNET



Distribuitor: Digital Integration **Tip joc:** Simulator zbor **Prima impresie:** Bună **Seamănă cu:** Alte simulatoare **Redactor:** Dan Dimitrescu

În lumea simulatoarelor se întâmplă des ca un avion militar sau altul să primească foarte multă atenție din partea mai multor firme, iar noi pasionații ne vedem constrânși să "zburăm" numai pe acel avion dar și să culegem roadele concurenței rezultate. Un exemplu evident ar fi seria de simulatoare legate de avionul F-22 Raptor, iar mai nou aș putea spune că a venit rândul Hornet-ului, unde avem de-a face cu produsele Graphic Sim (Hornet 3.0, Korea și în

cuînd Hornet 4.0), Interactive Magic (iF-18E Hornet Carrier Strike Fighter) și Digital Integration (jocul de față).

Motivul ar fi simplu, și anume acel "E" pe care îl vedeți în denumirea jocului. F/A-18E (sau F pentru biloc) Super Hornet este cea mai nouă variantă a avionului pe care Blue Angels ne-au delectat la București și este menită să mențină puterea de lovire a flotelor americane timp de încă mulți ani de zile. De fapt, prima escadrilă va fi

complet echipată în 2001, iar livrările vor continua pînă în 2015. Avînd în vedere că proiectul A-12 a fost de mult abandonat, iar F-22-ul nu va pune, se pare, roțile pe un portavion, Super Hornet-ul reprezintă tehnologia viitorului apropiat pentru U.S. Navy, păstrînd însă și contactul cu generațiile trecute.

În același timp, F-18 este un avion suficient de polivalent pentru ca jucătorul să nu-și piardă interesul din cauza repetării acțiunii de la misiune la misiune.

TRADIȚIE

Digital Integratoiu nu este chiar un nume necunoscut în lumea simulatoarelor, avînd încă patru alte realizări la

activ : Tornado, Apache Longbow, Hind și F-16 Fighting Falcon. Deși Tornado a reprezentat o capodopera pentru vremea lui, ultimul născut, F-16, nu a fost primit chiar cu același entuziasm datorită altor simulatoare foarte reușite aflate pe piață. Totuși o analiză mai atentă a lui F-16 mă face să cred că jocul nu era prea slab și deci cu puțină atenție DI poate realiza ceva mareț (uh oh) cu Super Hornet.

AVANS TEHNOLOGIC

Față de restul sim-urilor de la DI, SH promite să fie un extraordinar pas înainte în aproape toate domeniile.

Cel mai important lucru, fiind vorba de un avion avînd

baza pe portavion, au fost modelate operațiile aeriane foarte complicate care au loc la bordul acestei nave. Ca o premieră absolută au fost simulate manevrele de la bordul navei, adică rulajul înainte și după misiunea efectivă (pentru cei pentru care mai există un "după"), cu tot cu echipa care are în sarcină îndrumarea avioanelor și operarea catapultelor. Acest lucru este cu atât mai credibil cu cît de la Hind încocoace, simulatoarele DI au cuprins infanteriști în număr mare, foarte bine animați de altfel. Echipa de la bordul portavionului va cuprinde atît vehicule cît și oameni care vor ghida avioanele prin 15 tipuri de semnale de mîna.

Această punte de portavion complet interactivă este cu atât mai impresionantă cu cât nu vei fi singurul pilot ce ia parte la razboi, sim-urile DI fiind întotdeauna caracterizate prin numărul mare de unitați care se "învîrt" prin zonă și își efectuează misiunile. Avioane vor decola și ateriza în mod constant pe portavion și DI au simulat atât ofițerul pentru îndrumarea aterizărilor (Landing Signal Officer) cât și sistemul de lumini Fresnel.

Spre deosebire de restul simulatoarelor DI însă, jocul nu oferă numai misiuni lineare și campanii alcătuite din misiuni predefinite, ci are un generator de misiuni iar campaniile sunt complet dinamice. Asta înseamnă că practic jocul este altul de fiecare dată cînd îl joci, și crează o atmosferă extraordinară pentru că fiecare unitate pe care o vezi nu va mai fi parte a unui scenariu ci va avea propria ei misiune în contextul războiului la care ia parte.

ZONE DE CONFLICT

Super Hornet ne oferă două zone (cu mai multe campanii în fiecare) în care să semănăm moartea: Marea Barentz și Oceanul Indian. În primul caz, este vorba despre o facțiune rebela a Federației Ruse, care controlează Flota de Nord a rușilor. Această flota conține și un portavion (Kuznețov ?) echivalent cu cele americane și de aceea confruntarea se petrece în mare parte între portavioane. În același timp, jucătorul trebuie să facă față pericolului reprezentat de bombardierele rusești Bear și Backfire, cu raza mare de acțiune și dotate cu rachete anti-ava. În Oceanul Indian, cine putea

să-și facă de cap decât India ? Se pare că este vorba despre o invazie de către aceasta a statului Sri Lanka. Marina indiană posedă două portavioane de tip britanic, purtătoare de Harrier-uri, iar aviația de la sol are în dotare avioane Mirage 2000, care chiar dacă nu sunt Rafale, nu sunt nici floare la ureche. Ciudat este faptul că inițial erau promise trei teatre de operații, cel lipsa fiind reprezentat de Golful Persic (o versiune actualizată). Ce s-a întâmplat cu el nu știu, dar posibil să fie vorba de un prim add-on oficial. Fiecare din aceste zone cuprinde peste 40000 de mile pătrate de teren modelat după date reale.

TACTICA • STRATEGIA

Deși jocul este destinat și celor mai puțini maniaci, sau care prefera să nu își bage nasul în treburile prea adînci, adevărata lui valoare poate fi recunoscută numai de pasionați (și



comanzi cele 8 avioane, dar nu chiar la nivelul din Jane's F-15.

Interacțiunea cu avioanele AWACS este și ea implementată, acestea îndreptînd formațiile de avioane spre locurile în care e nevoie de ele. Din păcate însă, nu a fost implementată realimentarea în aer a avioanelor, un element foarte important în ziua de azi.

ATRACTIVITATE

Din punct de vedere grafic nu aş putea spune că jocul

şochează prin frumusețe. La fel ca și F-16 (deși este vorba se pare de alt motor grafic) Super Hornet trebuie studiat cu atenție pentru a-i descoperi detaliile amețitoare. Toate unitățile sunt foarte bine realizate ca număr de

poligoane (cu părți mobile separate) iar terenul accidentat arată foarte bine. Partea cea mai atractivă o reprezintă sistemul de lumini colorate dinamice plus umbre create de acestea, care dau savoare zborului în condiții de vizibilitate mai redusă și terenului accidentat.

REALISM

Într-un interviu realizat de cei de la CombatSim, realizatorii lui Super Hornet au spus că au modelat avionica de la bordul avionului la același nivel cu Hornet Korea, și judecînd după datele tehnice și imaginile primite, așa este. Asta nu poate fi decât un lucru bun (pentru mine cel puțin) deoarece HK era foarte detaliat și reușit la acest capitol. Spre deosebire de HK însă, carlinga din Super Hornet poate fi "folosită" și prin intermediul mouse-ului, ceea ce adaugă mult la atmosfera jocului (mi se pare realist că cine ia mîna de pe manșă în timpul luptei să se întoarcă acasă înot). Un alt plus față de HK îl reprezintă simularea unor sis-

teme și arme noi, aparute odată cu versiunea E.

Modelul zborului promise să fie dintre cele reușite, avînd în vedere că a fost testat (ca mai orice sim serios azi) de piloți reali, și că totuși și cel din F-16 era bunicele. Efectele meteorologice vor fi acum însă mult mai interesante și bine modelate, cuprinzînd printre altele vînt și turbulențe. Aterizările pe portavion vor fi probabil cele mai grele întîlnite pînă acum în vreun simulator, dacă luăm în calcul asta și partea cu puntea de zbor interactivă. Totuși pentru cei mai grabiți există și un sistem de aterizare automat.

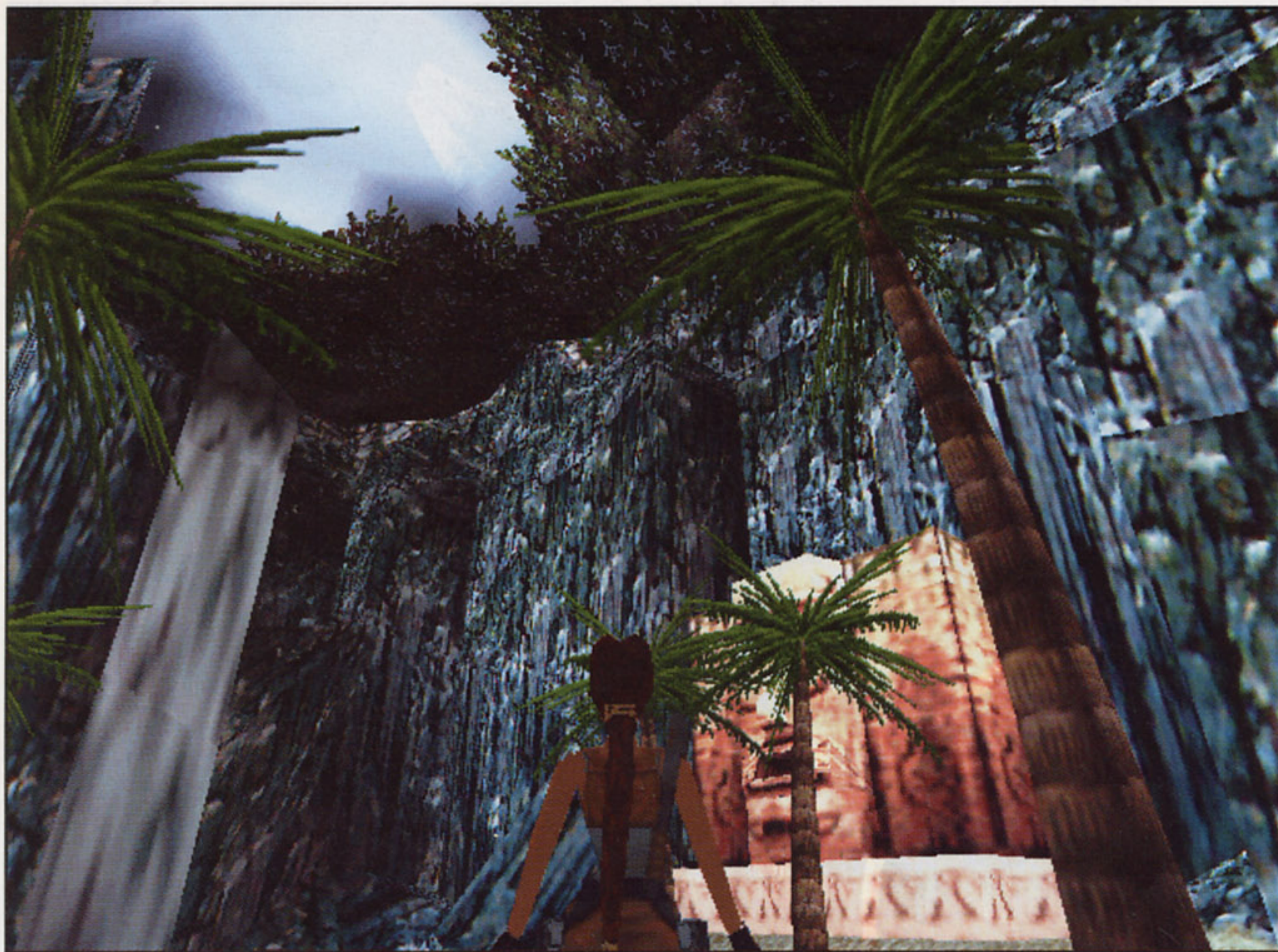
VA AJUNGE ?

Mie personal nu, în sensul că îl trec pe lista de "sim-uri interesante de așteptat". Ar mai fi totuși de menționat că SH permite și campanii în multiplayer (pînă la 4 jucători în acest mod), și astfel va deveni probabil unul dintre cele mai populare simulatoare în rîndul escadrilelor virtuale de pe Internet.



"Sunt foarte independentă, îmi plac sporturile - alergare, box. Am un corp athletic ca Lara și un piept destul de mare...totuși nu atât de mare ca al Larei"
Nell McAndrew





Distribuitor: Core Design **Tip joc:** Action/Adventure 3D
Prima impresie: Foarte bună **Seamănă cu:** Tomb Raider I/II; **Redactor:** Camil Perian

Iata ca acum când toată lumea aștepta cu rasuflarea tăiată să o vadă pe Lara și imensele ei 2 piese, și aici mă refer desigur la pistoale, pe marele ecran, Core Design este gata să finalizeze cea de a 3-a și cea mai bună parte a seriei ce o are în centrul său pe superba eroină: Tomb Raider 3: The Adventures of Lara Croft. Cu un titlu ce are grija să nu dezvăluie nimic din acțiunea producției, jocul va apărea al sfârșitul lunii noiembrie sau puțin mai târziu, în timp însă pentru a face joncțiunea cu filmul pe care l-a inspirat.

Storyline

Tomb Raider 3 este din capul jocului ceva cu totul nou. Poate fi asemănat desigur cu celelalte părți ale seriei dar în nici un caz nu prezintă raportul care a fost de exemplu între Tomb Raider și

Tomb Raider 2. Este un joc original, nelinear cu un engine foarte puternic și ca tip de adventure cu un subiect credibil.

Tomb Raider 3 este însă în primul rând unul dintre puținele jocuri de pe piață cu o poveste ce nu constrânge la linearitate. Există 5 nivele pe care trebuie să le parcurgi în quest-ul tău. Ele sunt structurate având la bază un nivel inițial ce se desfășoară în India, 3 nivele pe care le poți aborda în ce ordine dorești și 1 nivel de final, care conține practic concluzia căutărilor tale și care te va trimite în Antarctica.

Quest-ul tău nu va fi desigur unul fără cap și fără coadă, misiunea Larei fiind una decisă, ce își are originea undeva pe la începuturile lumii. Rezumată, ea începe de la arhicii Polinezieni care au descoper-

it un meteorit căzut pe Pământ și au creat din el, și alte 4 patru părți în care se sparsese un altar. Redescoperite în poziția aceasta de oamenii lui Darwin în 1830 ele s-au dovedit fatale unuia dintre cei 5 marinari care au dorit să le aducă pe corabie, o fiară care le păzea ucigându-l cu cruzime. Moartea lui a fost însă ascunsă, ceilalți 4 preferând uitarea momentului neplăcut și luarea în posesie a celorlalte părți ale meteoritului. Viețile lor insignifiante au dispărut însă în locuri de pe toată suprafața globului, și odată cu ei și pietrele.

Acțiunea trece acum brusc în zilele noastre unde o echipă de cercetători descoperă locul unde a căzut meteoritul



RAIDER 3



și afla legenda dintr-un jurnal al unuia dintre marinari și pornește în căutarea pietrei. În același timp, Lara Croft se afla în India, căutând una dintre pietre dar necunoscând istoria, știind doar că aceasta este unul dintre obiectele de cult pentru triburile din zona. Aici este locul unde tu pui mîna p tastatură și vezi dacă poți să descoperi vechile părți ale meteoritului înaintea echipei de cercetatori

Shoot'em up sau puzzle'em down?

Cele 2 părți anterioare ale seriei s-au deosebit fundamental. Prima apariție, originalul Tomb Raider se detașă de celelalte jocuri din acea vreme pe 4 planuri. Pe de o parte erau vastele locații care trebuiau explorate și pe de alta un număr foarte ridicat și complex de puzzle-uri. Celelalte 2 erau bine fixate pe pieptul Larei, deci

s-au pastrat și în jocul următor. Alături de ele, cei ce au abordat Tomb Raider 2 au avut neplăcerea de a constata o dispariție a puzzle-urilor și o scădere în complexitate a celor rămase dar în schimb și dezvoltarea elementului de acțiune, de shoot'em up și nu în ultimul rînd apariția unor

vehicule cu care Lara se putea transporta de-a lungul nivelelor. Acum însă, producătorii nu au mai optat pentru una dintre cele 2 variante luînd decizia de a le combina pentru ca noua producție să aibă după spusele lor "50% elemente de explorare și 50% acțiune". Puzzle-uri foarte complexe vor reapărea astfel, accentuîndu-se totodată pe diversitatea și spectaculozitatea noilor arme ce pot fi folosite.

Ceea ce de mult era așteptat și anume replica LucasArts-ului prin punerea în fața Larei a veșnicului tînar Indiana Jones nu a trezit se pare ambițiile producătorilor seriei Tomb Raider în materie de diversificare a jocului. Nu vor apărea astfel nici un fel de elemente de quest, jocul rămînd pe un stil action foarte accentuat, partea de adventure rezumîndu-se în totalitate la folosirea de

chei pentru deschiderea ușilor sau a unor medic-uri pentru revigorare. Desigur, nimeni nu spune că aceasta parte ar fi lipsit seriilor anterioare însă cu siguranța ar fi însemnat un binevenit add-on.

Dacă nu s-a accentuat însă pe elemente originale, nimeni nu poate să se declare nemulțumit de progresele care s-au realizat în cadrul jocului comparativ cu seriile anterioare în cadrul elementelor sale principale. Se remarcă în acest context în primul rînd o mare diversificare a vehiculelor pe care Lara le poate conduce.

Urmînd succesul din Tomb Raider 2 unde barca din Veneția sau Ski-bob-ul au constituit veritabile delicii au fost acum introduse nu mai puțin de 5 noi transportatoare printre care se pot enumera o unitate de propulsie subacvatică, o canoe și nu în ultimul rînd un quad-bike pe care Lara îl va folosi în



cele mai disperate situații ale aventurii ei.

Cum era și de așteptat, o mare parte dintre îmbunătățiri s-au îndreptat spre eroina jocului: Lara Croft. Modelată acum după Nell McAndrew, Lara pastrează "însemnele" clasice: bluza verde, pantalonășii scurți și sacul în spate. Pricipalele modificări privesc modul ei de manifestare în diferite situații, tu, jucătorul avînd acum o mult mai largă posibilitate de abordare a scenelor de joc printr-un control sporit și o mult mai mare diversitate a mișcărilor. Primele care au fost animate au fost scenele de luptă în care apar noi sărituri laterale, foarte rapide sau ghemuri necesare evitării cu succes a rachetelor. Au fost deasemenea îmbunătățite, mai bine spus "grabite" săriturile clasice înainte și înapoi, necesare sporirii dinamismului. Vor exista drept urmare posibilități mult mai raționale, mai "gîndite" în abordarea unei confruntări, scăzîndu-se din simpla ochire urmată de apăsarea în disperare a tastei de foc pînă la moartea inamicilor, sau a ta, dacă nu nimereai prea bine. Alături de aceste acrobații, Lara a mai învățat și altele noi, bune însă mai mult pentru impresia artistică decît pentru cea tehnică. Ea va putea să se fîrască, ceea ce îi va facilita fie evitarea unor capcane fie patrunderea prin diferite zone foarte joase, lucru care însă nu este gîndit dinamic, deoarece astfel de zone nu pot fi traversate în alt mod, deci noua mișcare nu-ți oferă o altă alternativă de abordare a zonei ci pur și simplu te face să mergi prin locul

respectiv pe jos în loc de în picioare. La capitolul mișcări mai intră posibilitatea de a te balansa fie pe anumite obstacole, fie pe sfori, tratate însă tot linear, neexistînd o alternativă pentru evitarea lor.

Inamici la orizont

Un bandit care pînă ajunge în dreptul tău este mort nu poate fi considerat chiar o piedică în calea ta. El poate fi mai repede considerat o țintă cu picioare. Acesta este de altfel și motivul pentru care să mori în Tomb Raider 2 trebuia în principal să te arunci în cap de pe acoperișul unei clădiri. Desigur, te mai puteai lupta cu 10 inamici simultan, dar și atunci avea ceva șanse să scapi. Așa sînd lucrurile remarc cu plăcere rescrierea în totalitate de către producători a Al-ului tuturor personajelor din joc în scopul clar al creșterii dificultății dar și al realismului luptei. Se va remarca chiar din primul moment al contactului cu ei noul mod de abordare al conflictului. Reacția lor inițială nu va mai fi astfel ca în Tomb Raider 1 sau 2 cînd intrai în vizorul lor și deveneai brus vînat, reacția lor inițială fiind de a se ascunde, superioritatea ta punîndu-i deasemenea nu de puține ori pe fugă. Nu este un sistem artificial complet care să conțină regrupări sau încercări de a te înconjura însă este un pas înainte față de parțile anterioare.

Specificitatea inamicilor va fi evident generată de zona în care se afla, ei variînd între șerpi în India, dinozauri în insulele din Pacific sau eschimoși în Antarctica. Vor genera indiscutabil o gamă variată de confruntări ce îți vor cere o mult mai mare îndemînare în

apăsarea tastelor decît pînă acum ceea ce nu poate fi decît în folosul jucătorului.

Grafică

Deși cu un engine bun, seria Tomb Raider nu a fost niciodată impresionantă sub aspect grafic. Cei care însă au avut răbdare pînă acum vor fi răsplătiți cu o serie de îmbunătățiri care începe chiar cu engine-ul însuși. Această modificare va avea ca rezultat în primul rînd dispariția vechilor "clipping problems", un număr mult mai ridicat de poligoane per personaj și nu în ultimul rînd indispesabilele efecte precum ceața, luminile colorate sau luminarea dinamică.

Tomb Raider 3 va apărea precum am mai spus și la concurența cu viitorul quest 3D al celor de la LucasArts: Indiana Jones

and the Infernal Machine. Din fericire, sectorul de piață spre care aceste din urmă se orientează este puțin diferit neprilejuindu-i TR3-ului o reală concurență. Ceea ce pot anticipa însă este că jocul de față va fi un succes chiar dacă după părerea mea seria Tomb Raider în general nu a fost tipul de joc care "să te solicite".



O LUME FRUMOASĂ

Poate că cei dintre voi care încă nu știu este momentul să afle că Lara, prin natura funcției pe care o ocupa are datoria morală să exploreze cît mai mult și cît mai în profunzime. În consecință și în Tomb Raider 3 ea are mult de străbătut drept care va voi explica pe rînd cam pe unde și cum trebuie ea să meargă:

NIVELUL 1 - INDIA

În junglă Lara înfilnește un cercetător care după ce a găsit un artifact a înnebunit și și-a omorît toți colegii. Lara trebuie să îl înfrunte înainte de a intra în contact cu artifactul. Dr Willard, șeful șefilor apare după ce ea a făcut toată treaba și îi explică cum sta treaba cu restul bucaților de meteorit și o întreabă dacă se ofera să plece în căutarea lor. Desigur, eroina acceptă.

NIVELUL 2 - LONDRA

Lara își începe căutările noaptea, pe acoperișurile clădirilor vechi. Prin acestea va putea intra și cel mai probabil popas în căutările ei va fi chiar muzeul de Istorie Naturală de unde va putea afla multe despre călătoria lui Darwin. Între timp va fi atacată de un grup de mercenari care se pare că au fost angajați de o companie de cosmetice.

Ajungînd într-un final la această companie ea intră în contact cu toate monstruoșitățile care au rezultat în urma unor experimente greșite. După un mic conflict ele realizează că ea le poate ajuta să lupte împotriva femeii care a făcut experimentele. Zis și făcut, Lara se va lupta cu ea, o va învinge și va recupera următorul artifact.

NIVELUL 3 - NEVADA

Lara ajunge într-o bază de cercetări de lîngă vestita AREA 51. Furînd un quad-bike ea sare gardul în zona interzisă și este preluată de forțele de ordine. Cum era și normal reușește să scape din celula de maximă securitate, își găsește armele și pornește la omorît garzi.

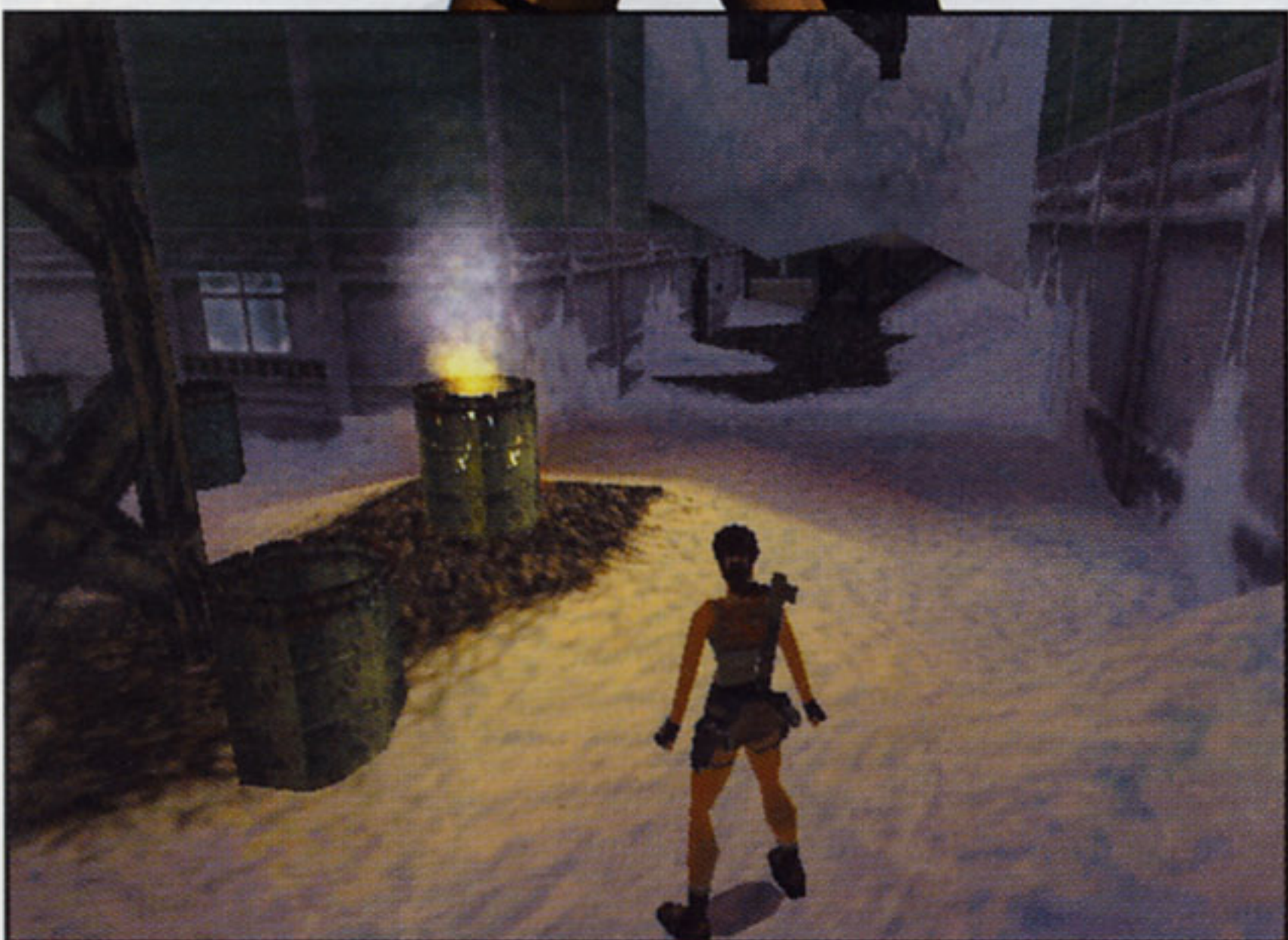
Reușește să ajungă în curte și intră într-un camion care o duce într-o altă bază de cercetări. Aici găsește bucata de meteorit pe care pentru a o lua trebuie să modifice ținta satelitului care o studia. Scaparea din bază de face cu un F117A stealth-fighter.

NIVELUL 4 - PACIFICUL DE SUD

Lara ajunge pe insula cu barca și nimerește taman în mijocul unui sat de babuini. Lîngă acesta descoperă o cușcă în care erau cazați un set de australieni al căror nenorocos avion se prăbușise în apropierea locuințelor canibalilor. Cum ei urmau să fie transformați în friptură, unul dintre ei îi dă Larei o hartă. Ea găsește locul unde s-a prăbușit avionul și o mitralieră de mare tonaj. Cu ea își face loc și intră în templul în care următoarea parte de meteorit se afla. O găsește, dar cînd să o ia observă că este o parte componentă a echipamentului zeului tribului. Se lupta cu el, îl elimină și a mai rămas numai un singur nivel.

NIVELUL 5 - ANTARCTICA

Elicopterul se prăbușește și Lara neajutorată trebuie să găsească baza. Ajunsă acolo o descoperă golită și este atacată de un cîțiva oameni de știință desfigurați. În final reușește să se înfilnească cu Willard într-o colibă unde acesta îi cere piesele colectate. Cum Lara Croft a mai jucat în 2 producții nu este începătoare și îl întreabă ce vrea să facă cu ele. El începe o poveste frumoasă despre cercetare ce se sfîrșește brusc cu o masă aruncată peste Lara. Willard ia artifactele și fuge. Lara după el. Tot urmărindu-le intră într-o groapă și descoperă vechiul oraș îngropat sub gheață într-un vulcan. Pe doctor îl descoperă în templu unde s-a transformat într-un mutant prin punerea parților meteoritului în poziția inițială. Te lupți cu el, cu trupele companiei venite apoi și fugi cît te țin picioarele și te sui în elicopter și decolezi. În spate se vede vulcanul erupînd...fin.



CREATURES 2



Distribuitor: Mindscape **Tip joc:** Ceva ciudat
Prima impresie: Bună **Seamănă cu:** Creatures 1
Redactor: Alex Bartic

Jocurile nu mai sunt ce-au fost cândva. Dacă în urma cu zece ani PACMan era ceva foarte interesant și bine realizat, acum Quake2 este deja depășit de o avalanșă de 3D shooter-e, unul mai laudat decât altul, cu o grafică fenomenală, cu sunet extraordinar și AI revoluționar, dacă ar fi să ne luăm după producător. Secțiunile video și audio au evoluat întotdeauna cel mai repede, cât despre AI, acesta a

devenit un fel

de cenușareasă, fiind echivalat (cel puțin de către noi) cu prostia artificială.

Prin primăvara anului 1996 o firmă anonimă - CyberLife a produs și Mindscape a publicat Creatures, primul joc dotat cu adevărat cu algoritmi care meritau titlul de AI, iar succesul nu s-a lăsat așteptat, jocul vânzându-se în peste jumătate de milion de exemplare, dând naștere unei comunități foarte activă pe Internet, cu canal de news-uri și circa o sută de pagini private afiliate în câteva ring-uri. Creatures 2, apărut acum, poate fi considerat mai mult ca o variantă mult îmbunătățită decât ca un joc nou sau o continuare a precedentului, diferențele fiind în general la nivelul graficii, al AI-ului și a structurii interne, îmbunătățite foarte mult pe parcursul celor doi ani și jumătate care au trecut.

Jocul transpune jucătorul într-o lume fantastică, stăpînită cândva de Shee, o rasă straveche, acum dispărută, care avea prostul obicei de a manipula genetic ființele vii, dînd naștere diverselor creaturi care populează Albia. Nornii sunt principala specie, dotați cu inteligență, prietenoși, foarte curioși din fire și extrem de neajutoraji și este vorba de dezvoltarea unei societăți autonome, fără intervenție din exterior. Grendelii sunt rezultatul unui experiment eșuat și se trag din Norni, fiind periculoși datorită virusilor purtați și comportamentului agresiv adoptat față de verii lor, periclitiindu-le sănătatea. Ce-a

de-a treia specie inteligentă sunt Ettinii, rolul rezervat lor de către Shee fiind acela de constructori, talent diminuat de-a lungul timpului. Ei nu apar de la început în joc, însă pot fi întâlniți pe parcurs sub formă de ouă și crescuți la fel ca și Nornii.

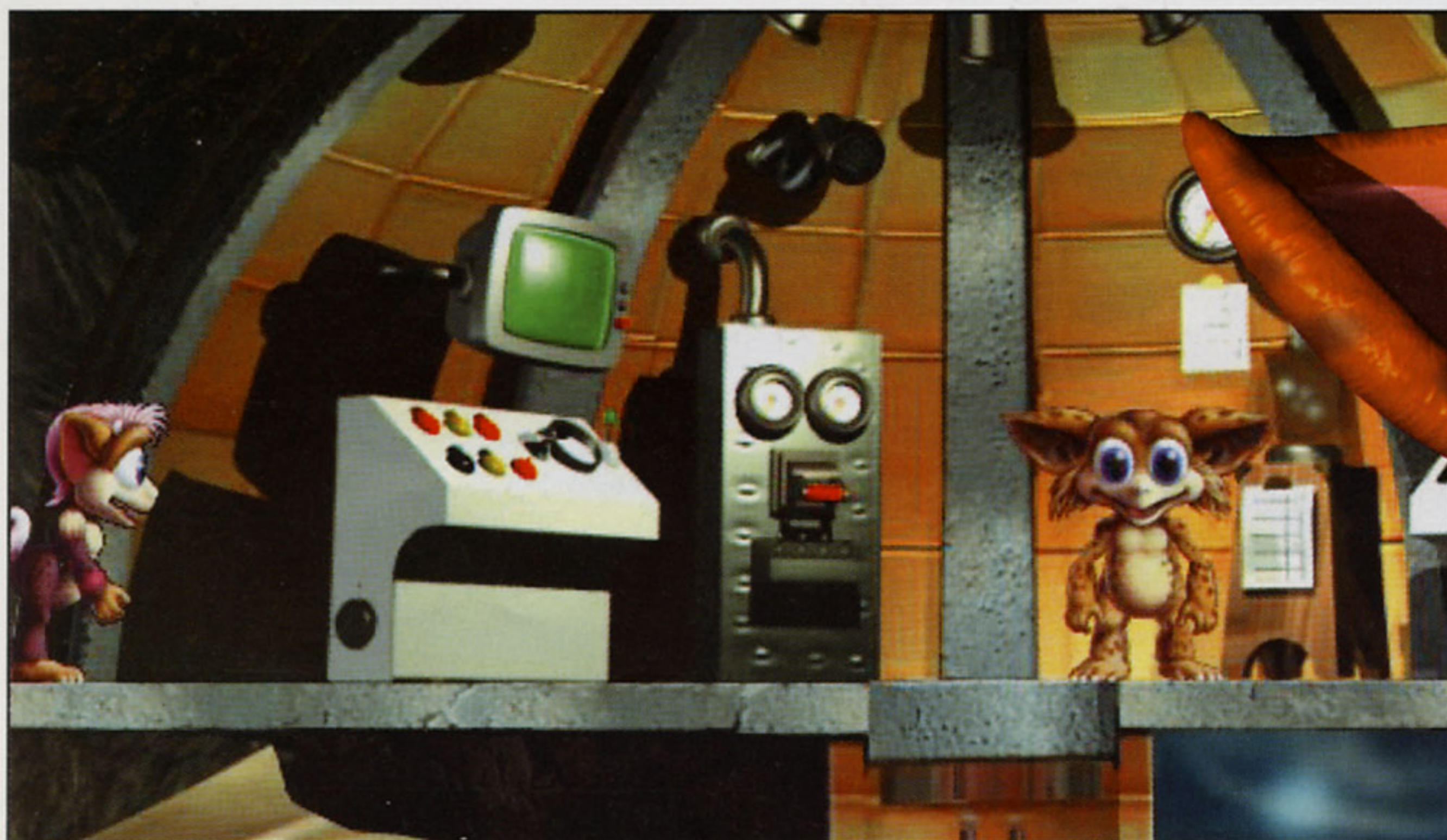
Albia este o lume cilindrică (adică poate fi înconjurată de la stînga la dreapta și invers), dotată cu un ecosistem propriu, care include plante, insecte, animale, condiții climaterice și ca ființe inteligente cele trei specii. Jucătorul trebuie să-i ajute pe Norni să depășească diversele dificultăți pe care le pune Albia, educîndu-i, ferindu-i de boli, plante periculoase, insecte și salbaticii Grendeli. Omul este reprezentat printr-un cursor de mouse, care este văzut de către norni ca părinte, iar comunicarea se face prin fraze introduse de la tastatură. Jucătorul nu forțează nornul să execute o anumită acțiune, el dînd doar sugestii și comenzi, eventual împingînd încapaținatul într-o anumită direcție, dar creatura face cel mai adesea tot ce dorește ea. Singurele momente în care un norn poate fi luat de guler este atunci cînd cade în ocean, fiind în pericol de înec. Nornii ies din ouă, care se clocesc în natură sau doar în incubator, dacă au fost mișcate de către om.

Inițial sunt șapte ouă. Întîiul norn care iese din incubator nu știe nimic, bolborosește ceva asemănător limbajului unui copil de cîteva luni, iar primele lucruri care le învață sunt numele cursorului și urmărirea acestuia prin joc.



Există un aparat special care predă noțiuni de bază ca eat și food și doua computere, unul axat pe verbe iar al doilea pe sentimente și senzații, care așază baza educațională a fiecărui nou-născut. După aceea urmează plimbarea acestuia prin lume și învățarea ațit a numelor obiectelor și ființelor întîlnite cît și a gradului de periculozitate reprezentat de acestea. Toate noțiunile din joc pot avea orice denumire hotărâște jucătorul, prin modificarea cuvintelor din computere și a celor folosite la predarea obiectelor. Un norn mai mic poate învăța de la cei din jurul lui diverse lucruri pe care nu le





știe, chiar dacă acestea sunt greșite, fiind-i imposibil să distinga corectitudinea lor în lipsa unui stimul exterior. Procesul educațional se bazează (cel puțin la început) pe principiul pedeapsa-recompensă, respectiv o mângâiere pe bot dacă ceea ce face/spune este corect și o palma undeva la spate dacă greșește în vreun fel. Mai târziu prin folosirea cuvintelor alese pentru da și nu nornul poate fi învățat într-un mod mai puțin dureros, dar nu atât de eficient. După ce a trecut prin toate fazele educației, creaturile sunt capabile să se exprime singure, spunând când le este foame, frig, frica sau când se plictisesc, și acționând în consecință în marea majoritate a cazurilor.

După o oră nornul poate fi lăsat să se plimbe, pentru a explora și a se descurca singur, fiind necesară doar supravegherea lui ocazională pentru a nu cădea în apă sau a nu se îmbolnăvi grav. După două ore creatura ajunge la maturitate, își activează anumite gene și este capabilă să se reproducă dacă vine în contact cu un reprezentant al sexului opus. Dacă treaba merge normal, femela rămâne însărcinată și după un timp da naștere unui ou, care poate fi stocat undeva pentru a fi pus ulterior în incubator sau lăsat în pace și după 30

minute iese un nou norn. Nou-născutul moștenește o parte din structura genetică a părinților, respectiv câteva sute din cele peste 500 de gene pe care le are fiecare. Parametrii ca inteligența și rezistența la boli sunt foarte importanți, fiind posibilă crearea unei generații de norn-i mult mai evoluți decât cei inițiali. Durata de viață a unui norn este de 10 ore, în ultimele acestea fiind bătrâni, incapabili de a se mai înmulți și foarte sensibili la boli. După moarte sunt îngropați automat la cimitir, și li se poate pune o poză din timpul vieții pe mormânt.

Albia este o lume foarte interesantă, dar nu lipsită de pericole. Spre deosebire de C1, în Creatures 2 au fost scoase la iveală laboratoarele Shee-ilor, cu tot cu templul și mașina de combinații genetice, în care pot intra

doă creaturi și ieși una singură - unica soluție de a scăpa lumea de periculoșii grendeli. Sistemul ecologic este foarte asemănător celui natural, cu plante care sunt fertilizate de insecte, cu ploi, vânturi și arșiță.

Așa cum se vede și în imagini, Creatures2 arată destul de bine pentru un joc bi-dimensional, profitând din plin de cei 16 biți pe care îi folosește. Marea majoritate a obiectelor din el se pot deplasa, plantele cresc și au fructe, bate vântul, plouă și iese soarele. Nornii sunt foarte bine realizați, starea lor fiind ușor de dedus din expresiile faciale și din comportamentul general, și diferă între ei prin dimensiunile anatomice, modelul pielii, parul de pe cap și existența cozii. Singurele probleme ale graficii sunt scroll-ul cam lent pe care îl face jocul și obstrucționarea anumitor locații elemente aflate mai în față.

Muzica este formată din MIDI-uri, și nu este fenomenală, eu personal preferând să o dezactivez. Sunetele sunt cele ale naturii și cele scoase de norni, care pot fi considerate variante primitive de pronunție în limba engleză. În ansamblu se poate afirma că merg.



Al-ul este punctul forte al jocului. Fiecare norn are un creier cu peste 450 neuroni, care îi permit să învețe și să aibă anumite sentimente, simpliste, este adevărat. Norn-ul nu este o păpușă la îndemâna omului, și nu poate fi forțat să facă un anumit lucru decât prin bătaie, care mai mult îl înraiește decât îl convinge. Al-ul poate fi totuși pacalit pentru a îndeplini o anumită acțiune prin îndepărtarea obiectului asupra căruia este îndreptată atenția norn-ului sau prin chemarea acestuia la mână și mai apoi alte ordine. Cuvintele sunt învățate mai întâi într-o formă stălică, cea finală fixându-se prin repetare, dar acest sistem nu este lipsit de bug-uri.

Creatures 2 depășește prin complexitatea marea majoritate a jocurilor aflate acum pe piață, excepție făcând probabil cele din seria Sim produse de Maxis, și care simulează tot viața. Din nefericire C2 devine destul de static, jocul desfășurându-se cam în același fel de-a lungul întregului parcurs, neexistând lucruri noi de făcut sau de explorat după primele 30-40 de ore. Totuși jocul îți da posibilitatea înțelegerii vieții la un alt nivel, punându-te în rolul de părinte care trebuie să crească ceva, o binevenită schimbare față de Quake, Unreal, Starcraft sau altele la care scopul este principal distrugerea, chiar și în numele binelui.

PE SCURT

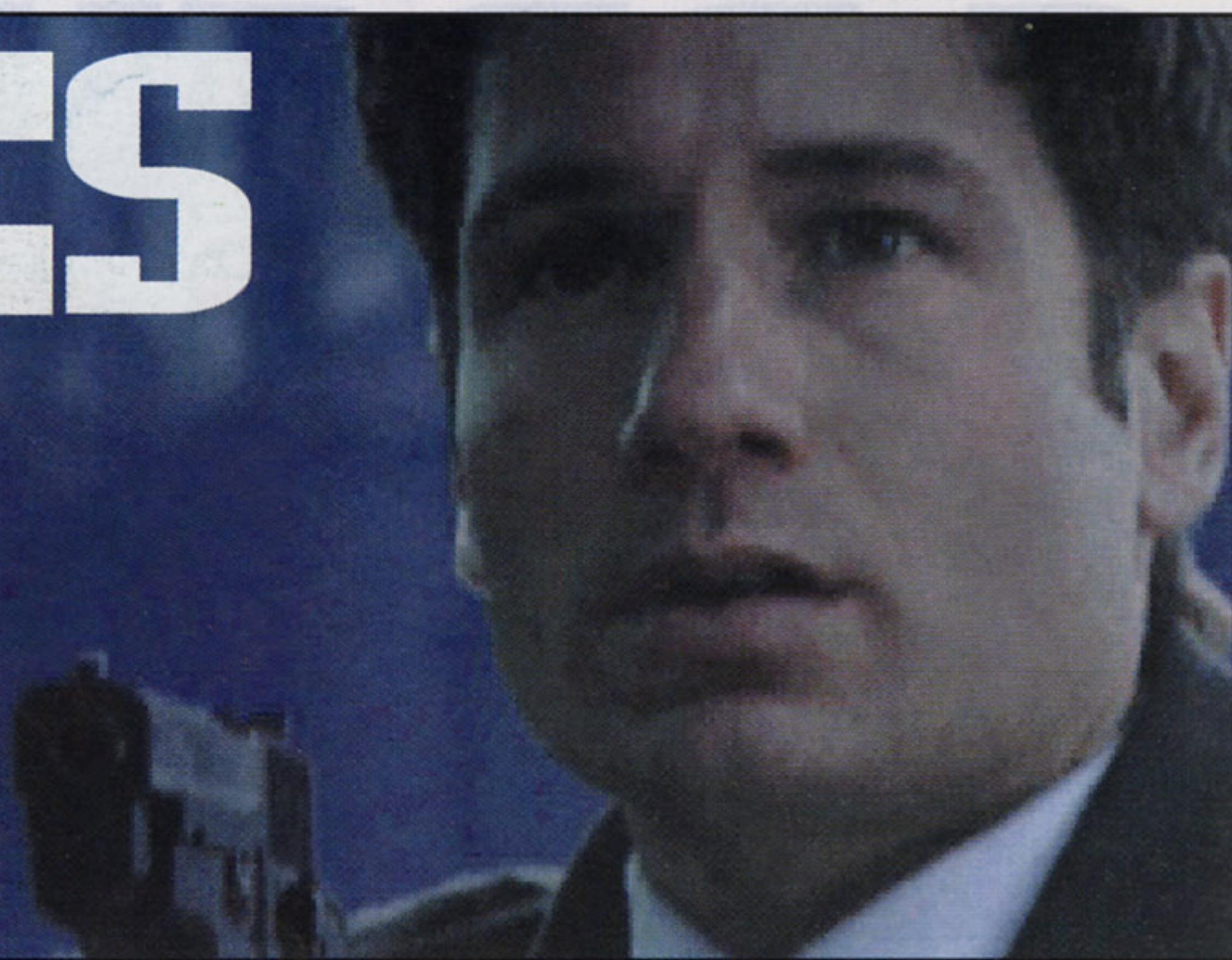
85

Grafică:	84	•	Minim
Sunet:	85	•	
Muzică:	75	•	Procesor: P166
Atractivitate:	87	•	Memorie: 16 Mb
Dificultate:	83	•	Harddisk: 200Mb
Multiplayer:	0	•	Video: DirectX
		•	CD-Rom: 4X
		•	Optim
PRO: Al-ul foarte bine realizat, idee destul de originală bine implementată		•	Procesor: P200
		•	Memorie: 32 Mb
CONTRA: Poate deveni plictisitor, este 2D și nu omori pe nimeni		•	Harddisk: 200Mb
		•	Video: DirectX
		•	CD-Rom: 8X

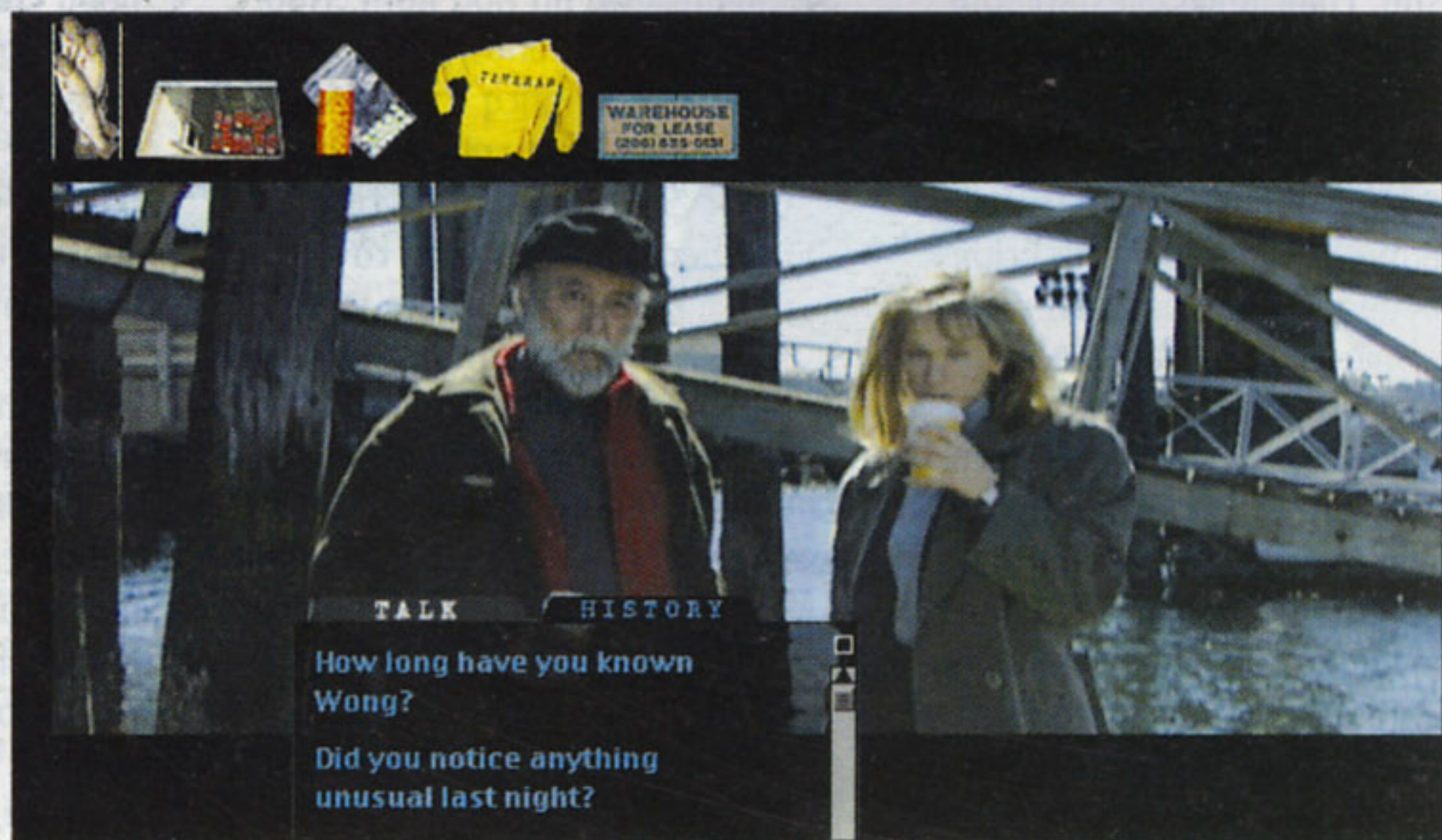




FILES



Distribuitoare: Fox Interactive **Tip joc:** Adventure FMV **Prima impresie:** Nu prea bună **Seamănă cu:** Phantasmagoria **Redactor:** Mihai Dobrica



Un lucru trebuie lamurit de la început: în acest FMV-Adventure (Full Motion Video - adică adventure 5%, secvențe video 95%) personajul pe care îl conduci NU este nici Mulder nici Scully, ci un oarecare detectiv FBI Craig Willmore care trebuie să investigheze dispariția celor două staruri. Yup, destul de convenabil pentru bugetul jocului faptul că renumiții agenți tocmai disparuseră, nu? De fapt, după cum am aflat din surse neoficiale Scully apare abia pe al șaselea CD iar Mulder are numai o secvență de cinci minute în tot jocul. Trecând peste această mare dezamăgire și intrând în pielea lui Fat-Frumos- detectivul Willmore, a trebuit să suport o altă lovitură sub centură. Jocul beneficiază de un engine nou numit "Virtual Cinema" care ar trebui să te facă să te simți ca în fața televizorului, urmărind serialul preferat - X-Files, evident. Ceea ce se și întâmplă în mare parte (cea 95% de video), însă are marele dezavantaj de a îngreuna navi-

garea și interactivitatea cu spațiul aventurii. Și așa se face că după o jumătate de oră de orbecaială încă nu știam ce trebuie să fac (jocul începe în clădirea FBI din Seattle). Acesta, mi-am dat seama mai târziu, era primul "puzzle" al jocului. Trebuia să mă uit pe schema de evacuare în caz de incendiu a clădirii ca să descopar unde se afla ușa biroului meu. Am să detaliez puțin conceptul de "FMV-Adventure" (Riven, X-Files) fiindcă un astfel de joc este total deosebit de un adventure clasic (Monkey Island), și are probleme caracteristice, cum ar fi cea descrisă mai sus.

Într-un FMV tot spațiul aventurii este filmat cu o cameră așezată cam unde ar trebui să se afle ochii personajului. Deci jucătorul vede spațiul din jurul său cam ca la Quake de exemplu doar că nu vede obiecte 3D generate de calculator ci poze de calitate ale unor spații reale. Avantajele acestei soluții sunt realismul și ușurința

în programare. Dezavantajele se observă după ce ai cumpărat jocul: număr mare de CD-uri, mult spațiu necesar instalării și mai ales limitarea drastică a interactivității, datorată spațiului mare pe care îl ocupă fiecare cadru (poza true-color) pe disc, plus filmulețele care se ivesc la tot pasul. X-Files are toate aceste probleme. Din cauza spațiului mare pe care filmele îl ocupă, producătorii au fost nevoiți să limiteze numărul obiectelor și întinderea spațiului aventurii. Din multimea de obiecte pe care le vezi într-o cameră nu poți interacționa decât cu câteva, din cele 5-6 telefoane pe care le întâlnești numai telefonul tău mobil funcționează (deși mai ai un telefon pe birou, care sună doar, și unul acasă care funcționează ca robot și afiș), etc. Însă cel mai mare neajuns îl constituie navigarea

"șchioapă". Nu poți să știi niciodată în ce poziție te afli fiindcă personajul se întoarce ba cu 180° ba cu 90°. Și chestia devine și mai stresantă când cauți disperat un indiciu sau un obiect de a cărui prezență știi, și nu-l găsești în nici un chip. Fiindcă am întâlnit mai multe situații în care nu puteai vedea un obiect crucial pentru înaintarea jocului decât dintr-o anumită poziție, de exemplu o pată de sânge aflată pe jos nu putea fi văzută decât dintr-una din cele patru poziții care-ți arătau acea zonă de podea, sau o carte care nu putea fi văzută decât din cadrul ușii, un loc în care nu te-ai opri în mod normal.

X-Files: Puzzle-uri, Dialogul

X-Files este genul de "Point & Click"-adventure. Nu conține puzzle-urile cu care v-au obișnuit jocuri gen Monkey Island, de fapt însăși denumirea de puzzle este improprie



cautării disperate de obiecte și probe, cercetării amanunțite a fiecărui centimetru pătrat de ecran. Combinații de obiecte din inventar nu apar de loc și asta îți dă senzația că jocul te trage după el, sau că vizionezi un episod X-Files, năicum ca tu îți pui la contribuție creierul. Printre cele mai dificile puzzle-uri se numără acela de a afla parola ta proprie de acces în sistemul FBI. Mi se pare destul de "nerealist" ca detectivul Willmore să trebuiască să se uite pe schema de evacuare ca să afle unde este biroul propriu sau să citească disperat năstiu-cîte notițe și jurnale ca să afle care este parola sa. Totuși X-Files are o mică doză de puzzle-uri "contra timp" în care trebuie să faci anumite acțiuni într-o anumită ordine și suficient de repede, altfel ești mort. Nu am mai văzut de mult astfel de secvențe și, deși îți dau fiori, cred că sunt partea din joc care mi-a plăcut cel mai mult. Muzica și efectele sonore foarte bine realizate fac 90% din farmecul acestor puzzle-uri. Dialogul funcționează în sistemul clasic, în care tu alegi dintr-o listă de posibile fraze cea pe care vrei să o rostiești. Din nefericire și dialogurile au aceeași dificultate cu puzzle-urile, foarte puține fiind situațiile când numai un răspuns duce jocul mai departe. În general jocul merge pe ideea spune tot ce se poate spune. Rar ai posibilitatea de a alege tonul cu care vei răspunde (Vesel, Normal, Nervos, Paranoic) însă orice răspuns ai alege nu va influența cursul jocului ci doar va afișa un videoclip diferit. Neplăcut... Cît despre umor, nici macar nu există, poantele foarte puține la număr neieșind din cadrul serios și misterios al jocului. Într-adevăr atmosfera aduce foarte mult cu un episod X-Files și dacă pentru un jucător care nu a auzit de Mulder și Scully jocul nu promite cine știe ce distracție, un fan al serialului va găsi mult mai multe părți bune.

Actorii în inventar

Inventarul conține cam tot ce-ar trebui să aibă un agent FBI, adică insignă, pistol, catușe, trusa de colectat probe și, în plus, binoclu, ochelari infraroșii,



lanterna, PDA. PDA-ul (Personal Digital Asistent) este o agenda portabilă care poate primi E-Mail, include o agenda telefonică și o hartă a orașului (prin intermediul PDA călătorești), plus, cel mai important, carnetul tău de notițe. Dacă anumite idei prea complexe cum ar fi verificarea unor nume sau a unor numere de mașini prin intermediul rețelei FBI - ING (Intelligence Network Gateway) nu-ți trec prin cap - nici o problemă! - consultă agenda și poți citi "sa verific numărul cutare" sau "sa vorbesc cu cutarica", etc. Deci va dați seama că jocul nu dă prea mare bataie de cap nici macar năvenitilor în lumea adventure. Pîna acum numai am criticat jocul, și totuși eu l-am jucat în două reprize și l-am terminat a doua zi după ce l-am primit fără să mă plictisesc. Fiindcă, pe lînga scenariul și atmosfera de X-Files care m-au atras, jocul mai are o parte excepțională - actorii. Într-adevăr secvențele video (4-5 ore în total) sunt jucate ca la carte. Sigur că am fost dezamăgit de lipsa protagoniștilor serialului pe aceste cinci din șapte CD-uri, însă ceilalți actori joacă foarte bine și pîna la urmă mi-a trecut supărarea. La asta a contribuit prezența directorului Skinner, ba chiar și apariția misterioasă a omului de legătură cu Mulder, X.



Opțiuni ...muzicale

În timp ce jucam X-Files mi s-a întîmplat de mai multe ori să vad anumite texte aparînd pentru o zecime de secundă pe ecran, nu am reușit însă niciodată să vad ce scrie. Mesaje subliminale - texte care prin apariții scurte și repetate influențează subconștientul, inducînd anumite idei sau stări de spirit. Din surse neoficiale am aflat două dintre mesaje: telepathy (telepatie) și disbelief (neîncredere). Mai tîrziu am văzut că există opțiunea de a opri afișarea acestor mesaje, ele fiind introduse în scopul de a induce jucătorului o stare de spirit asemănătoare cu cea a agentului Willmore. Ciudat...

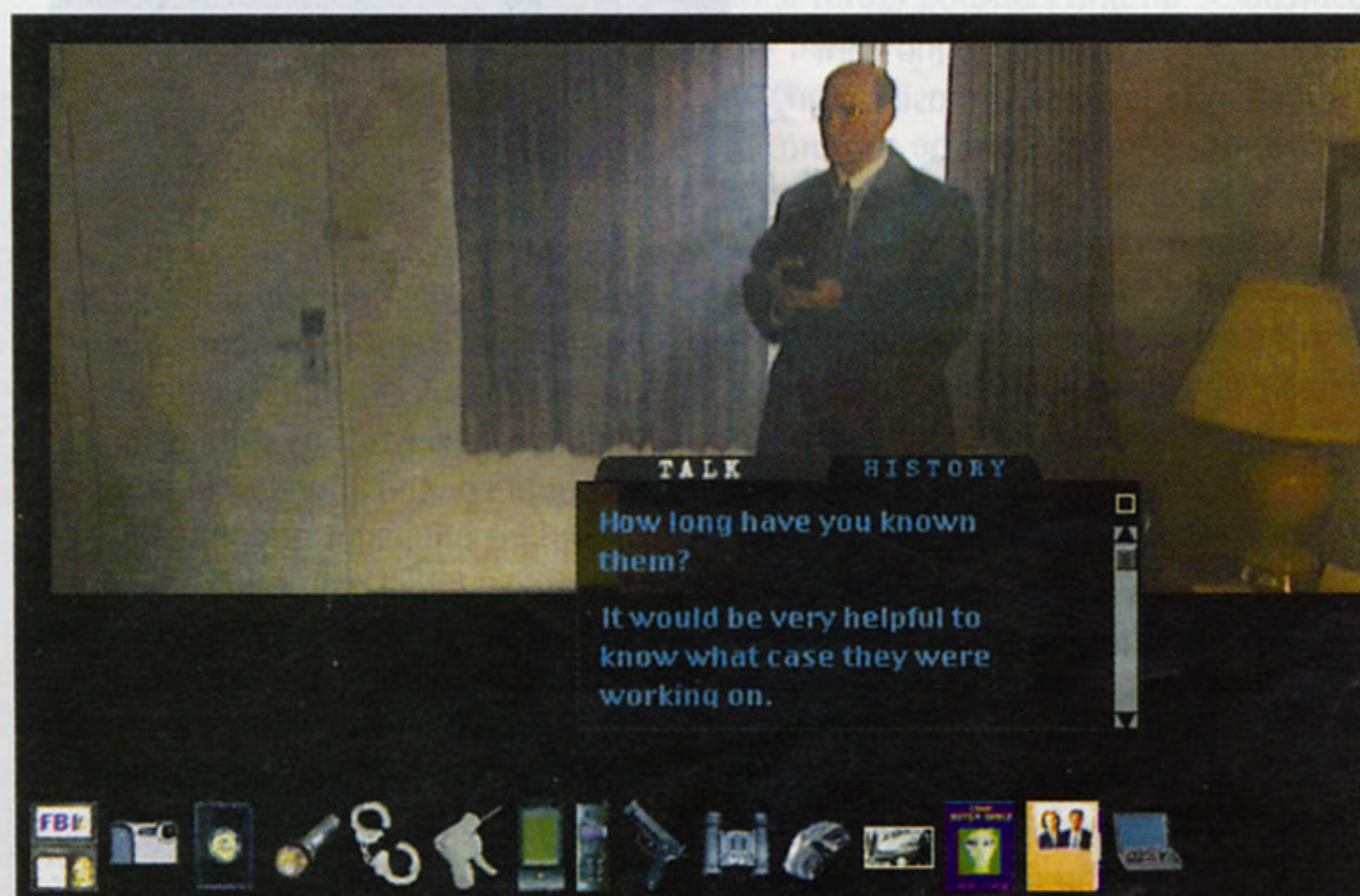
O altă opțiune interesantă este "Intuiția Artificială". Selectînd această opțiune jocul îți va ușura mult munca de detectiv, oferindu-ți indicii sau chiar rezolvînd anumite puzzle-uri pentru tine, dacă vrei, transformîndu-se într-un adevărat...

Click here to continue... the movie

Deși X-Files este cam sărac în efecte sonore și

muzica, calitatea acestora compensează lipsa notabilă uneori a unui fond sonor. În general muzica urmărește perfect cursul acțiunii reușind să inducă cele mai ciudate stări de spirit (teamă, îndoială, suspiciune, frică, etc.).

Fără să fie un joc prost, X-Files reușește să dezamăgească în multe privințe, și sincer să fiu, mă așteptam la un joc mult mai bun și la o doză mai mare de Mulder și Scully. Cu toate acestea sunt sigur că fanii serialului vor fi încîntați de joc, cît despre ceilalți... mai bine așteptați să apară filmul.



PE SCURT

65

Grafică:	65	•	Minim
Sunet:	68	•	
Muzică:	69	•	Procesor: P133
Atractivitate:	69	•	Memorie: 16 Mb
Dificultate:	30	•	Harddisk: 115 Mb
Multiplayer:	NA	•	Video: Direct X
		•	CD-Rom: 4X
		•	Optim
		•	Procesor: P200
		•	Memorie: 32 Mb
		•	Harddisk: 115 Mb
		•	Video: Direct X
		•	CD-Rom: 8X

PRO: Excelent pentru fanii X-Files care doresc să se implice în lumea această
CONTRA: Stilul FMV strică foarte mult jocul. Îl pîkș și încetinește



MOTOCROSS MADNESS

Distributor: Microsoft **Tip joc:** Curse motociclete **Prima impresie:** Buna **Seamănă cu:** Incoming cu motociclete ; Moto Racer **Redactor:** Radu Ionuț

Pentru mulți dintre noi Microsoft înseamnă Windows, dolari într-un număr infinit mai mare decât ai noștri și Bill Gates. Altfel nu ne interesează atât timp cât nu ne putem atinge de acest colos american care și-a pus amprenta pe tot ce înseamnă PC în lumea asta. Face sau nu Microsoft produse bune? Cei mai mulți vor sări în sus zburând: Nu! Windows-ul dezamăgește, mulți își întreabă înții prietenii cum se comporta Win 98 înainte să-l instaleze pe

calculatorul personal, iar pe alții pur și simplu îi enervează monopolul gigantului american. Nortonul din Dos începe să-și piardă utilizatorii de când cu Windows Commander și uite așa ne îndreptăm spre? Spre ce? Lumea Microsoft!

Oricât de sumbre ar fi gândurile astea un lucru trebuie să-l recunoaștem: jocuri bune. Seria Madness a început cu Monster Truck Madness. Mașini de teren cu roțile mari cât un om care numai la ameri-

cani pot avea succes ținând cont de obsesia lor pentru mașini mari, puternice și cu consum pe măsură. În câteva cuvinte jocul e bun. Mai ales Monster Truck Madness 2 care vine cu accelerație Voodoo2. Nu mai e nevoie să vă spun că performanța grafică i-a făcut pe cei de la Diamond să-l distribuie în pachetul Monster 3DII.

Aaaaaa IT HURT'S!

Nu știu câte zeci de mii de creaturi am omorât de când mă joc la calculator și nici nu știu de câte ori am fost omorât dar numărul celei de-a doua categorii s-a multiplicat de când cu Motocross Madness. Acesta este un joc pentru masochiști sau pentru cei împătimiți



de motore. Motocrosul este un sport extrem și trebuie practicat doar în apropierea orașelor cu spital de urgență. Ce plăcere trebuie să ai în a sări la o înălțime de peste 5m și de a face acrobații sperând că vei ajunge pe sol întreg. Eu unul sunt adeptul vitezei și o recunosc! Nici asta nu e bine dar adrenalina zboară mai tare prin mine în acele momente. De multe ori ne este frică să ne aruncăm în apa de la înălțime. Stați 3 secunde și gândiți-vă cum ar fi să cadeți cu o șă între picioare de la o înălțime de, să fim



moderști și să zicem, 2 metri? hmmm doare nu credeți?

În joc puteți alege între 4 tipuri de competiții: Stunt query, Baja National Race și binecunoscutul Super Cross. Un începător poate debuta cu Stunt Query o înspăimântătoare cursă, în mod normal contra cronometru, de acrobații aeriene. Traseul este la alegerea concurenților. Ideea este să-ți găsești un deal sau mai mult o succesiune de dealuri cât se poate de înalte de pe care să faci cât mai multe figuri, iar apoi să revii în să pentru aterizare. Punctajul se da proporțional cu gradul de dificultate al acrobației și vine odată cu o aterizare care după posibilități este reușită. Această prima probă este mai degrabă amuzantă decât o competiție. Contactul direct cu adversarii nu există atâta timp cât fiecare face ce vrea pe unde vrea. Chiar dacă e dezamăgitor cascadoriile te ajută să-ți faci o idee despre handlingul și manevrabilitatea motocicletei. Tot ce poate fi schimbat este disponibil în garaj. Este vorba de duritatea suspensiilor față/spate, tipul cauciucului și poți alege unul dintre cele trei tipuri de motoare de 250 cc. Motoarele se diferențiază cu ajutorul unui grafic cai-putere/rotații pe minut.

Baja .. ola mola coaja

Baja mi se pare cea mai bună alegere în sistem single player. Este vorba de o cursă fără să se țină seama de un traseu strict dar în care trebuie să treci prin way-pointuri în ordine. Cheia victoriei ține de alegerea celui mai simplist drum, pe cât se poate de neted pentru că orice desprindere de pământ te încetinește. În plus aici există riscul să nu te mai poți opri. Pe cât de ridicol suna pe ațit de real este. Fiind o cursă contra cronometru "calci" accelerația cât poți de tare și odată intrat într-o succesiune de sărituri nu te mai poți opri și ratezi poarta. Frâna nu este idee prea bună ținând cont și de aterizare.

Mea culpa

Recunosc nu am avut niciodată curiozitatea să fac acrobații aeriene pe un motor și nici nu o să fac, dar cu bicicleta am făcut cu toții și știm că oricât de tare am apăsa pe frâna în aer nu încetăm. Aici apare cel mai mare irealism din Motocross Madness. Frâna este cât se poate de reală! La desprinderea de pământ roata din față e orientată în sus și în mod normal așa ar trebui să fie și la aterizare însă dacă vrei poți reduce viteza zborului aplecându-

te înainte? Eu unul nu înțeleg asta. Deznodământul este lesne de înțeles: motociclistul zboară peste ghidon și eventual își rupe gâtul, dar fenomenul este în continuare bizar.

Back to reality

Înapoi pe pământ și vom găsi curse ceva mai normale cum ar fi: Super Crossul și National Race. Probele sunt ceva mai grele și nu se mai desfășoară într-un decor natural ci pe un traseu bine stabilit și delimitat. National Super Crossul se desfășoară într-o sală și este o întrecere pe un circuit cu obstacole. Singura undă de multiplayer se sesizează doar aici. Concurenții se pot măsura în maiestrie între 2 și 8 pe rețea locală și pe Internet pînă în 4, probabil datorită transferului.

National Raceul este un gen de supercross dar în aer liber. Nimic interesant și deosebit de plicticos. Limitarea circuitului se face cu un perete pe care dacă ai de gând să-l depășești ai la dispoziție câteva secunde să te întorci pe traseu. Nu ai voie să o iei pe scurtături, iar dacă încalci regulile computerul te întoarce în locul în care ai comis greșeala.

Toate acestea plus lipsa feelingului unui contact direct cu

adversarul sau a senzaționalului dau o jucabilitate cât se poate de redusă.

Cu un Ai mediocru nu vei avea probleme în nici un fel de cursă dacă tu nu faci greșeli, și nici nu ar trebui să te mire oponenții cazînd unii peste alții sau izbindu-se între ei.

Totuși merită ceva

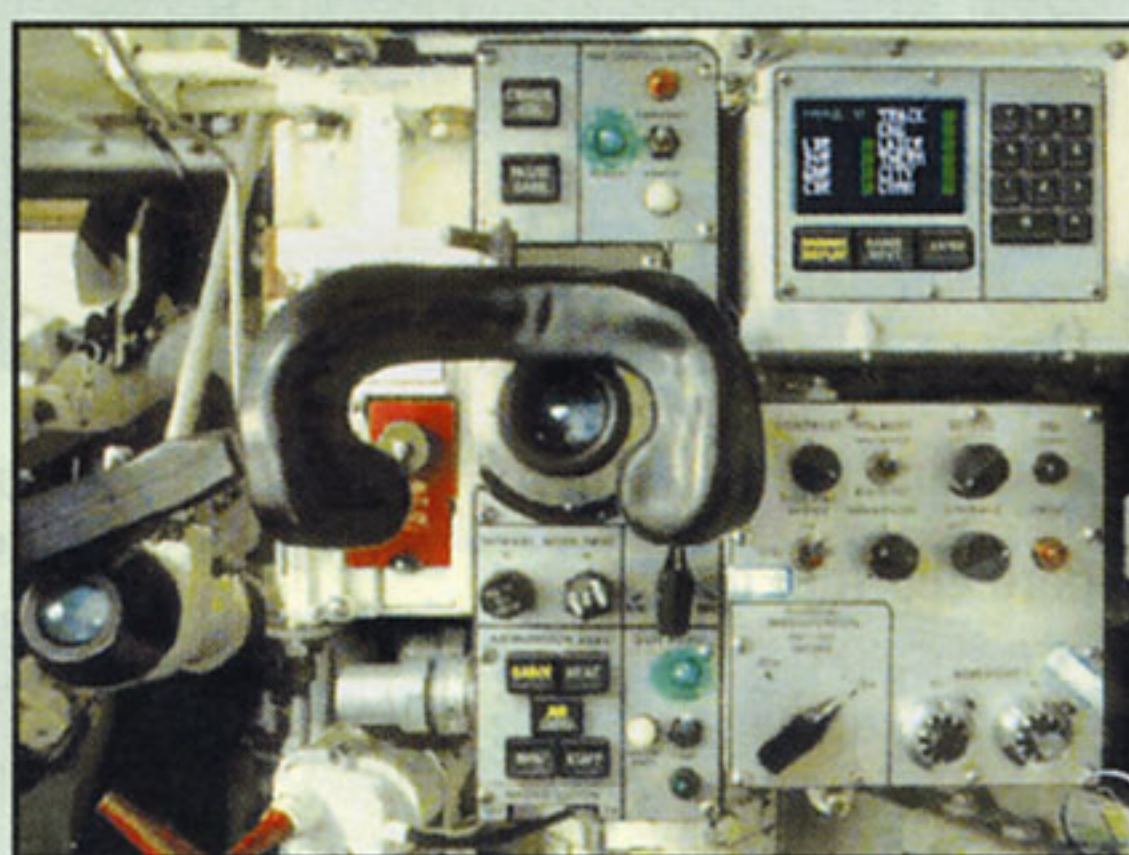
Merită grafică în cazul în care ai Voodoo2. Microsoft se aștepta să cucerească titlul de cel mai bun simulator de motociclete bazîndu-se pe o grafică deosebită dar care cel puțin la noi nu e la îndemîna majorității gamerilor. Grafica m-a făcut să "pierd" timpul cu Motocross Madness. Alegeam o cursă necronometrată în una din cele 12 trasee Baja și mă plimbam doar ca pentru umbră, fum sau pur și simplu ca să aud motorul forjînd.

PE SCURT

80

Grafică:	90	•	Minim
Sunet:	90	•	
Muzică:	87	•	Procesor: P166
Atractivitate:	75	•	Memorie: 16 Mb
Dificultate:	71	•	Harddisk: 200Mb
Multiplayer:	82	•	Video: DirectX
		•	CD-Rom: 4X
		•	Optim
PRO: Grafică bună, destul de pasionant dar pe perioade scurte de timp		•	Procesor: P200
CONTRA: Dacă nu poți juca multiplayer devine plictisitor, destule momente nereale		•	Memorie: 32 Mb
		•	Harddisk: 200Mb
		•	Video: 3DFx
		•	CD-Rom: 8X

2001 APT



Distribuitor: Microprose **Tip joc:** Simulator război
Prima impresie: Excelentă **Seamănă cu:** M1 TP
Redactor: Cristi Radu

Intotdeauna când a fost vorba de simulatoare Microprose a fost firma cu cel mai mare renume în domeniu. Cine nu își mai amintește Formula One Grand Prix? Pe vreme 286-urilor aproape toate calculatoarele aveau instalat acest joc fiind prezentat cu mândrie oricărui prieten care venea în vizită. Au urmat apoi simulatoare militare de mare acuratețe pentru acea perioadă și care au impus noi standarde: F117, seria Falcon, etc. Nu-i de mirare că în buna tradiție Microprose, M1TP2 încearcă la rândul său să se impună ca standard al simulatoarelor moderne de tancuri. De altfel în acest domeniu, singurul care poate să-i facă față

este Spearhead-ul firmei Zombie, asupra căruia am putut arunca o privire într-unul dintre numerele trecute ale revistei.

Să vedem care ar fi principalele noutăți pe care le introduce M1TP2. Față de versiunea precedentă, M1TP1 în care era simulat tancul M1A1 Abrams din dotarea armatei americane, în această nouă versiune este de vorba de versiunea îmbunătățită a acestuia M1A2 Abrams. Cele mai importante schimbări asupra tancului care sunt simulate perfect în joc, sunt legate mai ales de crearea așa numitului câmp de bătălie electronic. Acest lucru este materializat prin introducerea sistemelor de

comunicații între vehicule (IVIS), ceea ce conduce la reprezentarea în timp real a informațiilor vitale de pe câmpul de luptă.

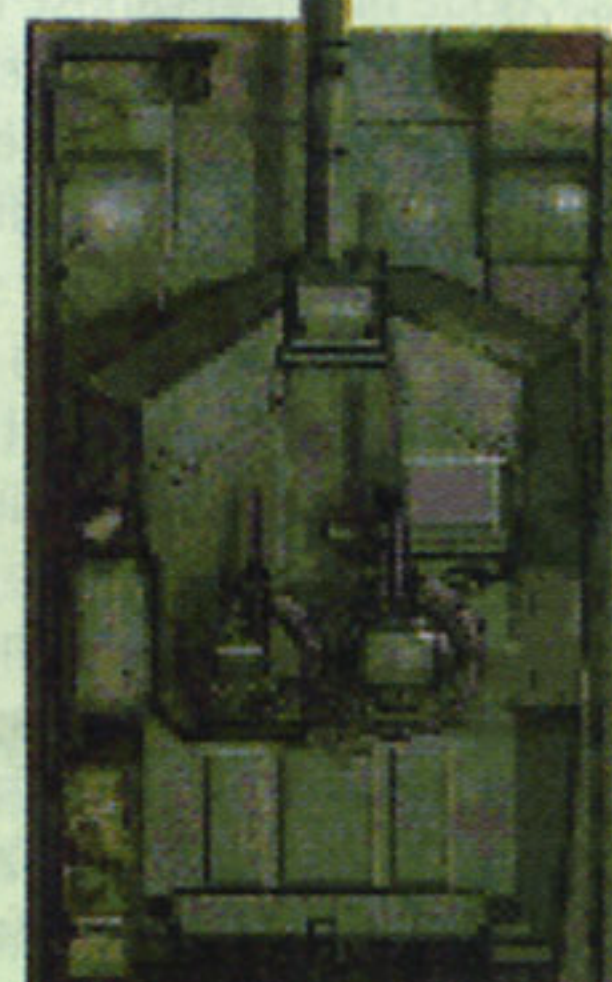
A doua îmbunătățire importantă adusă tancului și prezentă deci în simulator este legată de sistemul de ochire independentă a comandantului bazat pe amprente termice (CITV). Cu ajutorul acestui sistem comandantul tancului poate prioritiza țintele indiferent de vreme și de selecția curentă a tunarului.

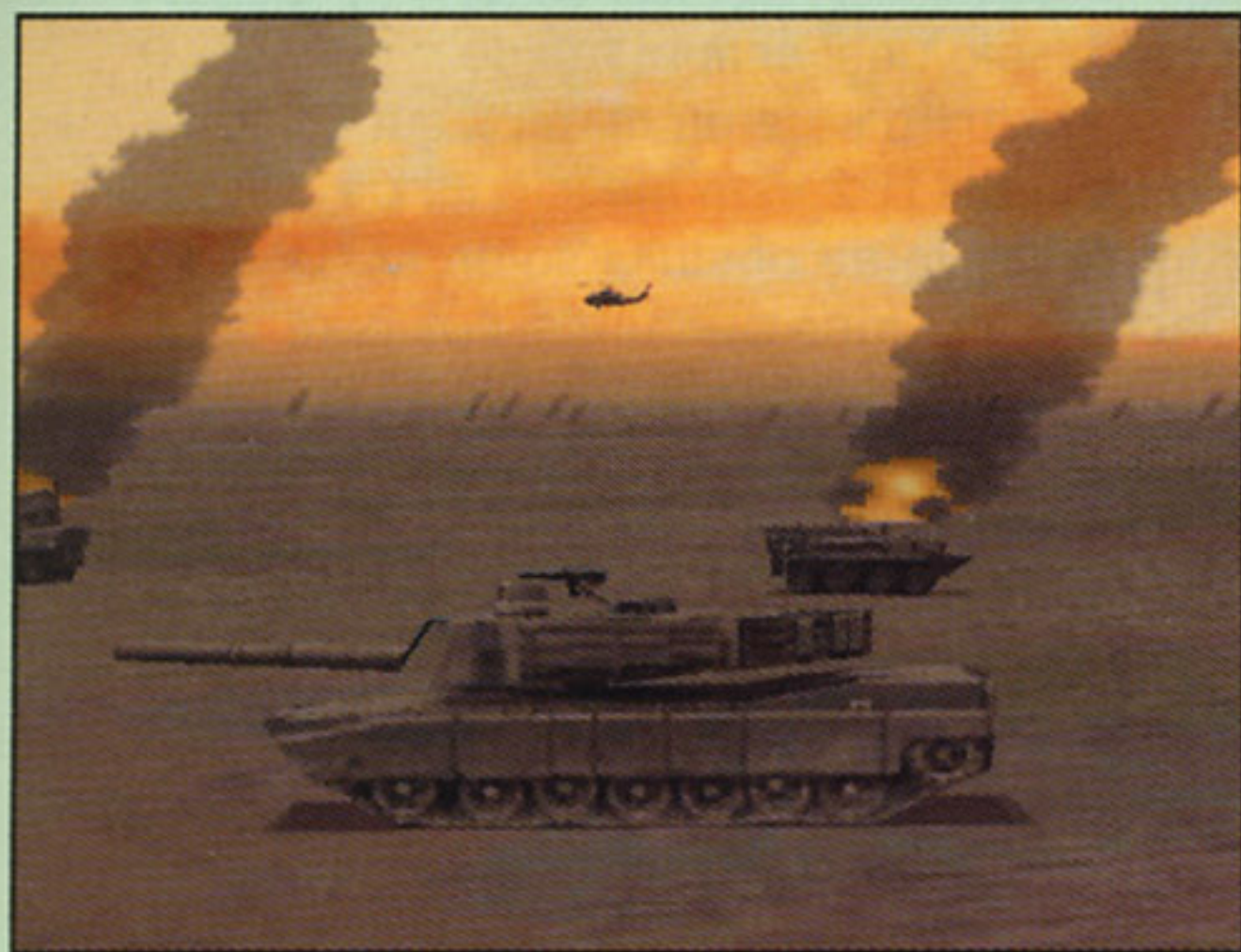
Deși nu par foarte multe la prima vedere toate aceste noi tehnologii au avut un impact hotărâtor în timpul războiului din golf în 1991 când în timpul unei operațiuni care a durat doar 6

minute au fost distruse 50 de vehicule iraq-iene dintre care 30 de T72-uri fără nici o pierdere din partea americanilor. Varianta A2 mai include și alte îmbunătățiri dintre care cea mai interesantă mi se pare posibilitatea adăugării unui modul special de detecție termică (FLIR) cu ajutorul căruia se pot detecta urmele lăsate de soldații trecuți cu mai bine de o oră înainte prin acel loc. Dar toate acestea probabil că vor fi implemen-

tate în următoarea versiune a simulatorului având la bază varianta M1A3...

V-ați dat seama probabil până în acest moment că M1TP2 țintește către pretenția de a fi numit cel mai realist simulator de tancuri aflat





pe piață la ora actuală. Această pretenție este evident conturată prin opțiunile care sunt puse la dispoziția jucătorului. În momentul când acesta intră în joc este rugat să aleagă armata din care va face parte formațiunea de 4 tancuri A2 pe care o va conduce. În funcție de acest lucru va putea avea suport diferit din partea infanteriei sau a aviației în timpul misiunilor.

LA COMANDA

Din postul de comandant al plutonului poți face apoi orice fel de schimbări în rândul oamenilor de sub comanda ta fie datorită faptului că unii au fost omorâți în misiune (KIA) fie pur și simplu datorită faptului că nu ești mulțumit de prestația lor din timpul misiunilor.

Alegerea misiunilor din punctul de vedere al tău ca jucător se poate face foarte ușor având la dispoziție trei variante: instrucție la una din cele două poligoane din America (Fort Knox și Fort Irwin), selectarea unei misiuni dintre cele oferite, acestea având mai mult un caracter istoric deci de confirmare a capacităților de comandant, sau alegerea uneia din cele 5 (cinci !) campanii dinamice (Al doilea război din Golf, Africa de Nord, Estul Îndepărtat, Moldova -da chiar ea- și Al Treilea Război Mondial). Noțiunea de campanie dinamică vă este de-acum poate binecunoscută datorită articolelor pe care Dan și cu mine le-am scris pe această temă. Pe scurt în M1TP2 o campanie dinamică este o înșiruire de misiuni strâns dependente una de alta, rezultatele obținute într-o misiune precedentă fiind per-

fect reflectate în misiune pe care o ai de rezolvat în momentul de față. Aceasta înseamnă că, spre exemplu dacă ai uitat sau ai omis să distrugi într-o misiune un convoi care transporta combustibil, peste două misiuni s-ar putea să te trezești pe cap cu o unitate de blindate care altfel ar fi fost în imposibilitatea de a se mișca. Pe lângă faptul că variația misiunilor este în acest fel asigurată (nu vei întâlni aceeași misiune de două ori), finalul este întotdeauna deschis oricărei surprize. Acest mod de abordare a misiunilor permite conlucrarea la un moment din viitor și cu alte simulatoare care au această facilitate conducând la așa numitul câmp de bătălie virtual. De altfel toate unitățile care este posibil să fie simulate în

viitor ca unități de sine stătătoare sunt deja prezente. Elicoptere Apache și Hind brăzdează cerul câmpului de lupte, tancuri de diverse tipuri își aduc contribuția la sporirea greutăților misiunilor și chiar trupele de infanterie pot să-ți încurce socotelile datorită greutății cu care pot fi eliminate și a avarilor pe care le pot produce cu ajutorul armelor anti-tanc.

CE VEI FACE

Ca în toate simulatoarele de tancuri, jucătorul poate lua rolul oricărei din cele 4 posturi din interiorul tancului M1A2. Acestea sunt postul comandantului din care se poate observa situația de pe câmpul de luptă, se pot selecta noi ținte și se pot da ordine prin radio; postul tunarului

unde acțiunea este cea mai încinsă, Al-ul putând însă lovi țintele în locul tău cu o viteză considerabil mai mică însă; postul șoferului cu ajutorul căruia se pot face modificări de ultim moment în traseul plutonului; și postul mitraliorului de pe turelă potrivit pentru distrugerea țintelor ușoare din apropiere cum ar fi camioanele sau infanteria. Nu mai intru în detalii privind modul în care toate aceste posturi din tanc sunt simulate cu mare acuratețe de la țintitul cu ajutorul laserului și vizorul termic și până la lansarea de fumigene pentru păcălirea inamicului. Mult mai interesant este modul în care se desfășoară misiunile în sine. La începutul fiecăreia trebuie elaborat planul de luptă care

include traseul urmat de tancurile pe care le ai sub ordine, ordinele pe care acestea trebuie să le îndeplinească în anumite puncte, formația de desfășurare pe care o au când sunt în mișcare și până și direcția în care sunt îndreptate țeștile tunurilor. Urmează apoi acțiunea propriu-zisă. De cele mai multe ori aceasta te va surprinde nepregătit deoarece așa cum spune una din legile lui Murphy ale războiului, nici un plan nu rezistă contactului cu inamicul. În momentul acestor situații speciale ai la dispoziție două posibilități. Cea tactică se bazează pe rapiditatea în luarea deciziilor în mijlocul bătăliei și din cauza aceasta poate să nu aibe succes la începutul carierei de comandant. A





doua varianta nu este de lepădat nici atunci când ne considerăm stăpîni pe toate manevrele tactice posibile, constînd într-o abordare mult mai strategică a situației.

În principiu poți apela la o variantă adaptată pentru situații de criză a planificatorului de la începutul misiunii. Din acesta poți da ordine care vor fi executate imediat, în principal ordine de rupere a formației, regrupare, suport din partea infanteriei sau aviației. Tot de aici se pot reproduce tacticile de atac care sunt foarte bine prezentate în manual. Acesta prezintă foarte în detaliu toate caracteristicile muniției care îți este pusă la dispoziție (incendiară, perforantă sau Fire&Forget), performanțele cunoscute al unităților inamice, numeroase strategii și tactici de luptă. Deasemenea, tot în manual, sunt descrise cu lux de

amănunte toate bătăliile care îți sunt oferite spre reluare în acest joc și care au avut loc în timpul războiului din Golf.

CE SE VEDE

Din punct de vedere grafic, M1TP2 este la nivelul cerințelor actuale. Accelerare grafică hardware prin intermediul cipului 3dfx și mai de curînd cu ajutorul Direct3D-ului suport pentru o mai mare varietate de cipuri. Totuși deși foarte detaliat reprezentate prin număr, în unele cazuri obiectele sunt simple sprite-uri și nu obiecte 3D reale. Noaptea, deși vizorul în infraroșii ajută foarte mult și crează atmosferă, exploziile și trasoarele nu crează acele iluminări ale cîmpului de bătălie pe care Longbow 2 le folosește cu succes.

Chiar și la nivelul Microprose se mai folosesc încă artificii grafice pentru a contracara lipsa presupusă a

performanțelor calculatoarelor. Astfel clădirile, pădurile și în general toate obiectele mai puțin importante pentru desfășurarea imediată a luptei, sunt reprezentate prin cel mult cîteva poligoane pe care sunt aplicate texturi care devin grosolane în momentul apropierii pînă în vecinătatea imediată a lor. Toate aceste scăpări care par minore la prima vedere nu numai că scad din plăcerea jocului dar te fac să te gîndești dacă M1TP2 a fost lansat prea tîrziu pe piață.

Din toate aproape toate celelalte puncte de vedere (tehnologie, implementare, sunet) jocul este într-adevăr o reușită. Partea cea mai interesantă pentru cei cărora le place să joace scenarii de tipul "ce-ar fi fost dacă?", este reprezentată de posibilitatea editării misiunilor singulare, mai precis a punctelor în care se află inamicul, a dotării de care acesta dispune, a rutelor și ordinelor pe care le va urma, toate aceste informații fiind stocate în fișiere text.

Din cîte am putut să observ numărul și destinația fișierelor text este mult mai variată ceea ce mă face să cred că editarea poate ajunge mult mai departe.

SOUND STUFF

Sunetele folosite în joc crează o atmosferă deosebită. Atît comunicațiile radio cît și exploziile care te însoțesc în mijlocul bătăliei îți pun adrenalina în mișcare și crează

premisele unei acțiuni rapide.

Un lucru care nu mi-a plăcut chiar așa de mult la M1TP2 este ineficiența pe care o are implementarea postului șoferului. Desigur poți accelera și frîna precum și cîți spre dreapta sau spre stînga cu ajutorul tastelor de direcție însă nu ai nici un moment o bună conștientizare a direcției pe care te îndrepti. Acest lucru s-ar fi putut remedia ușor printr-o implementare a unui mic indicator de poziție în genul celui din Spearhead care deși nerealist îți conferă o imagine asupra direcției pe care te îndrepti.

INTERFATA

Interfața are și ea puncte pozitive și negative. Pe de-o parte într-adevăr așa cum spune și manualul jocul poate fi jucat din mouse. Toate butoanele și întrerupătoarele pe care le vezi la un moment dat pe ecran pot fi apăsat selectînd o funcție pe care altfel trebuie să-ți amintești pe ce tastă este implementată.

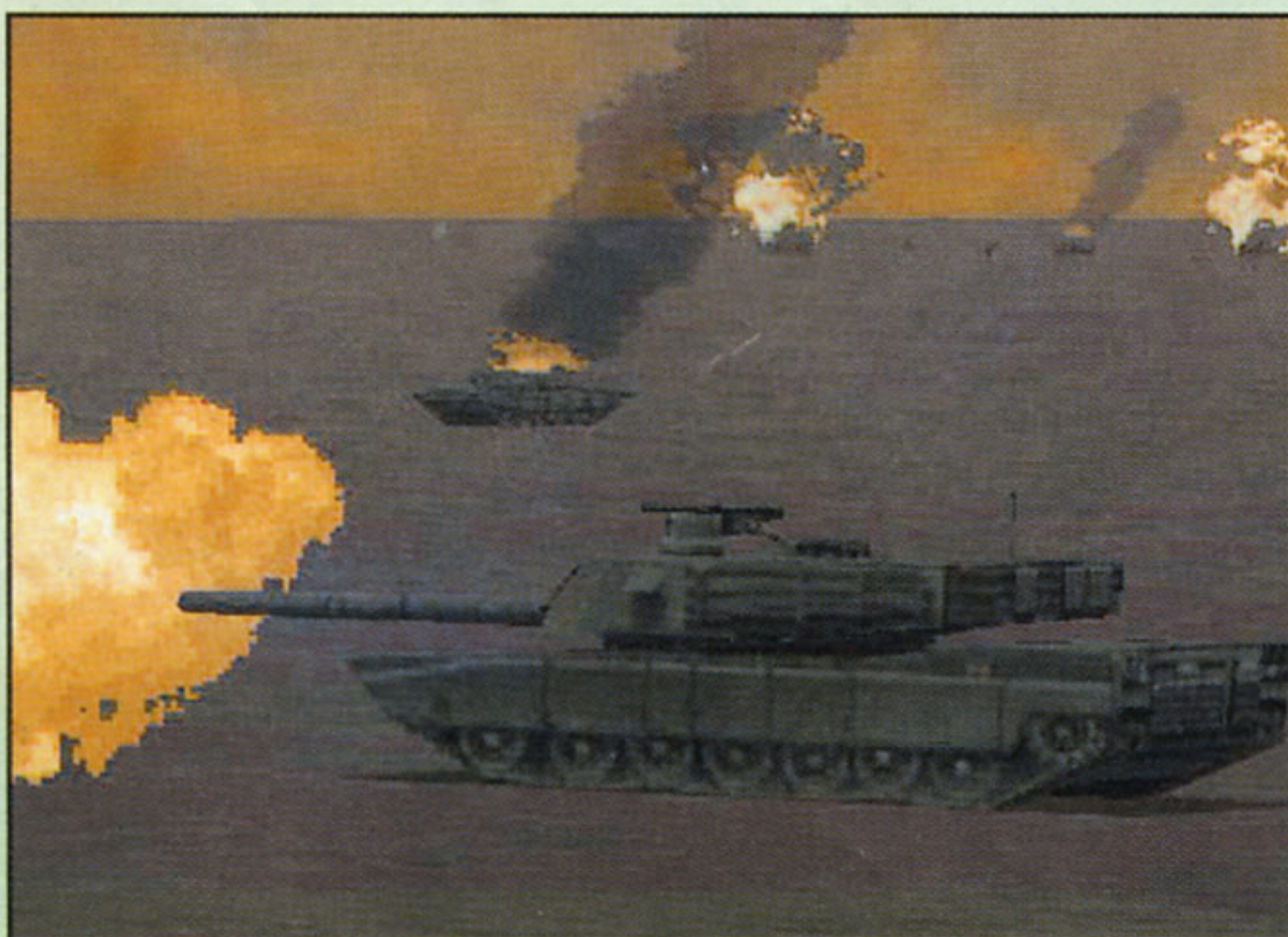
Această abordare va fi însă trecută cu vederea de către jucătorii veterani care sunt conștienți că în timpul unei bătălii în care o ezitare de cîteva secunde poate fi fatală, este mult mai eficientă memorarea unei taste. Controlul cu ajutorul joystick-ului are și el probleme care însă se pare că au fost deja remediate cu ajutorul unui patch distribuit gratuit prin Internet de pe site-ul Microprose. Partea cea mai interesantă însă este reprezentată de opțiunea multi-player oferită. Variantele acoperă practic orice v-ați putea dori: fiecare pentru el, alianțe unii împotriva celorlalți, iar posibilitatea de a te conecta prin Internet la un server lasă loc pentru viitoare îmbunătățiri de genul cîmpului de bătălie virtual. În rest încercați să descoperiți singuri acest minunat simulator și nu uitați dacă inamicul se află în bătaia puști la fel sunteți și voi pentru el!



PE SCURT

88

Grafică:	80	•	Minim
Sunet:	90	•	
Muzică:	80	•	Procesor: P133
Atractivitate:	93	•	Memorie: 16 Mb
Dificultate:	87	•	Harddisk: 200Mb
Multiplayer:	85	•	Video: VGA
		•	CD-Rom: 4X
PRO: Cel mai bun simulator de tancuri la ora actuală. Multiplayer foarte dezvoltat		•	Optim
CONTRA: Grafică nu este la standardele actuale; control slab la tanc		•	Procesor: P200
		•	Memorie: 32 Mb
		•	Harddisk: 200Mb
		•	Video: 3DFx
		•	CD-Rom: 8X



Total Annihilation BATTLE TACTICS

Distribuitor: Cavedog **Tip joc:** RTS
Prima impresie: Proastă **Seamănă cu:** TA, CC
Redactor: Alex Bartic

facînd probleme pînă și celor care se consideră foarte buni.

Spre deosebire de clasicele skirmish sau multiplayer, misiunile

navale sau terestre, doar cele mari permițînd libertatea de a-ți alege mijloacelor de distrugere folosite împotriva computerului. Există unele hărți care necesită folosirea continuă a D-Gun-ului cu care este dotat commander-ul și altele pe care acesta nici măcar nu apare.

Ca dificultate, BT depășește cu mult atât TA-ul original cît și primul add-on - Core Contingency. Deși marea majoritate a misiunilor pot fi terminate relativ ușor pe easy, jocul devine greu pe medium și foarte greu pe hard, adecvate începătorilor fiind doar cîteva hărți din cele 100, și acestea pe dificultate minimă. Partea cea mai bună este că datorită lipsei coeziunii dintre misiuni, acestea pot fi jucate în orice ordine dorește jucătorul, eventual sîrindu-le pe cele foarte dificile la prima vedere.

Cele cinci hărți de multiplayer sunt bine realizate, ca de altfel toate hărțile produse de Cavedog, dar nu oferă nimic nou sau de negasit pe fan-site-urile de pe Internet. Cele patru unități noi sunt de fapt două vehicule antiaeriene (un fel de cobra pe șenile) și două clădiri-lansatoare de rachete, foarte asemănătoare cu nuclearele dar care paralizază temporar inamicul în loc să-l distruga.

AI-ul computerului nu este cu nimic mai evoluat față de cel din CC, fiind la fel de stupid pe skirmish ca de obicei, construind zeci de unități de construcție și scouting și lasîndu-și ca de obicei baza total descoperită în fața unor atacuri nucleare. Misiunile de single-player sunt bazate pe scripturi, de unde și performanțele computerului care reușește adesea să bata omul. În ansamblu BT este un add-on bine realizat, dar care nu se ridică la nivelul predecesorului său - Core Contingency.

Battle Tactics este ultimul add-on anunțat de Cavedog pentru Total Annihilation, jocul lor de debut. Spre deosebire de abordarea clasică a tuturor add-on-urilor, noi campanii, noi misiuni multiplayer, noi unități, BT nu aduce la prima vedere decît foarte puțin: 100 hărți single-player, 5 hărți multiplayer și 4 noi unități. Pe deasupra cele 100 nu sunt nici măcar grupate într-o campanie, fiind total separate și lipsite de legătură. Cavedog a scos BT ca

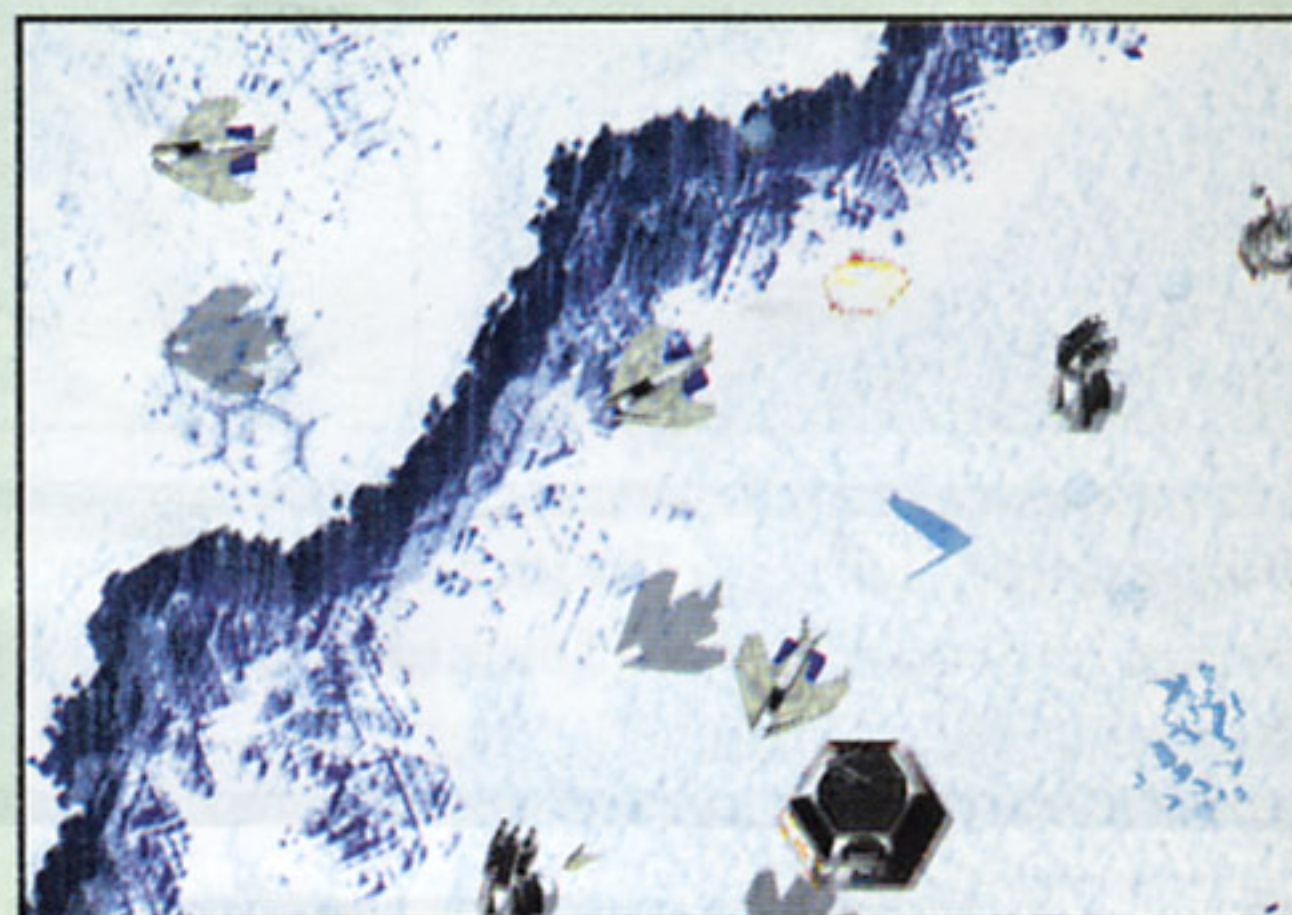
pe un add-on tutorial destinat atît începătorilor cît și jucătorilor veterani, de unde și dificultățile extrem de variate din timpul jocului. Misiunile sunt împărțite între Arm și Core, fiecare avînd patru categorii: Very Short, Short, Medium și Long, acestea referindu-se la perioada de timp necesară terminării lor. Fiecare astfel de categorie are una sau două misiuni considerate simple, destinate începătorilor, restul fiind de departe mult mai dificile,

de single din BT încep adesea cu o forță militară gata construită cu care trebuie să îndeplinești diverse misiuni, cum ar fi asaltul asupra unei baze inamice, capturarea anumitor clădiri sau unități, distrugerea unor obiective, iar exemplele pot continua.

Inamicul are cel mai adesea forțe mai multe, deținînd superioritate aeriană sau navală, bombardînd de la distanță cu Intimidatorul sau lansînd la atac zeci de tancuri și KBot-i. Printre cele mai dificile misiuni se numără cele în care trebuie să-ți aperi baza o anumită perioadă de timp de atacurile computerului, construind turele și baricadînd drumurile posibile cu ziduri și unități proprii.

Managementul resurselor este un alt punct foarte important atins de creatorii BT-ului, nefiind tocmai rare misiunile în care metalul lipsește aproape cu desăvîrșire, singurele resurse fiind carcassele calcinate ale unităților inamice și adeseori proprii.

Majoritatea misiunilor mici sunt axate pe folosirea unui singur tip de unitate, cele medii pe utilizarea exclusivă a forței aeriene,



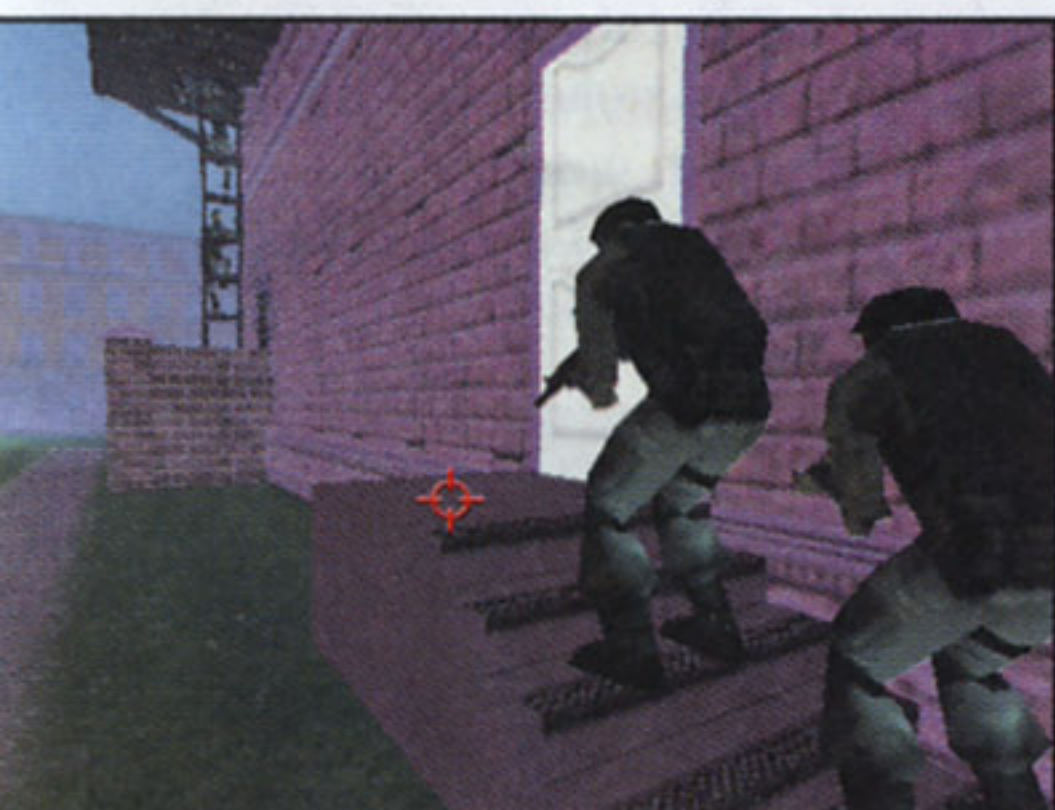
PE SCURT

83

Grafică:	92	• Minim
Sunet:	85	• Procesor: P100
Muzică:	75	• Memorie: 32 Mb
Atractivitate:	85	• Harddisk: 100 Mb
Dificultate:	90	• Video: DX5, 256c
Multiplayer:	75	• CDRom: 4x
PRO: Multe misiuni single-player, nivel de dificultate ridicat oferind jucabilitate sporită		• Optim
CONTRA: Puține misiuni multiplayer, dificil.		• Procesor: P200
		• Memorie: 64 Mb
		• Harddisk: 250 Mb
		• Video: DX 5, 2MB



RAINBOW SIX



Distribuitoare: Take 2 **Tip joc:** 3D Shooter realist
Prima impresie: Bună **Seamănă cu:** Spec Ops
Redactor: Ionuț Radu

Este anul 1999, războiul rece s-a sfârșit de peste un deceniu, pentru prima oară în ultima jumătate de secol amenințarea unui război nuclear a disparut. Ar trebui să fie un timp de pace și prosperitate, dar peste tot în lume apare o nouă amenințare... terorismul. Acesta devine afacerea secolului 21. Este nevoie de o organizație multinațională care să aibă dreptul de a acționa pe plan mondial oriunde este nevoie. Din ea să facă parte cei mai buni

luptători anti-tero, de ea să nu știe decât cei mai siguri oficiali guvernamentali. Trebuie să acționeze în liniște și în secret. Aceasta organizație există și se numește Rainbow. Cam așa s-ar rezuma introducerea 3D Shooter-ului realist ce se vrea un continuator al Spec Ops-ului. Legenda sau secret militar nu ne interesează atât timp cât jocul ne ocupă timpul dedicat învățării.

Chiar dacă pentru un gamer cu imaginație acest joc era ușor de intuit de la

aparitia Wolfensteinului, trebuie să dam Cezarului ce este al Cezarului și să recunoaștem că avem de-a face cu o nouă generație de jocuri. Rainbow Six și Spec Ops se ocupa de un domeniu care fascinează încă din timpul marilor războaie odată cu apariția trupelor de comando.

RAINBOW vs. SPEC OPS

Și totuși există diferențe între cele două jocuri. Spec Ops folosește army rangers după model militar spre deosebire de Rainbow Six unde întâlnim luptători anti-tero de genul celor cu cagule pe față și pe care i-aș înscrie mai degrabă în categoria serviciilor secrete. Misiunile cuprind obiective mai mult demne de un spion adevărat

decît de oameni cu pușcă în mîna, cum ar fi patrunderea în casa unui subsecretar de stat american banuit să aibă legături cu o grupare terorista, dezactivarea sistemului de alarmă și implantarea unui microfon în telefon, toate acestea trebuind făcute în cea mai mare liniște și fără să fii văzut. Aceste misiuni în care este interzis să se tragă cu sau fără amortizor culminează cu o misiune în care trebuie sustrase niște informații din calculatorul unei companii. Acum spuneți-mi și mie, voua vi se mai pare un joc de pac-pac?

LA MASA DE LUCRU

Pentru îndeplinirea unor astfel de misiuni strategia este

foarte importantă. Strategia misiunii ține mai mult de amplasarea trupelor tale și de schițarea unui traseu pe care soldații trebuie să-l urmeze. Ținînd cont că pe harta misiunii sunt notate cu aproximație locurile prin care se plimba teroristii, poți seta modul de mers între soft, un fel de tiptil și cu ochii în patru, normal și blitz, ca o alergătură să prinzi PC GAMING-UL la chiosc.

Nu pot spune că oamenii tăi sunt buni în acțiune, ba chiar mai mult dau dovadă de o inteligență comparabilă cu a unui animal. Al-ului este cea mai mare problemă în jocurile de genul acesta. Dacă în Spec Ops se încurcă printre copaci și tufișuri aici lucrurile iau o întorsătură și



mai rea și aceste greșeli aproape nu le mai putem pune la socoteala. Defectul sta în modul de deplasare a unei trupe și anume în șir indian. Dacă ai probleme și trebuie să te retragi sub acoperire tragînd ca un disperat în tot ce mișcă nu mica îți va fi mirarea cînd o sa-ți intre în ținta vreun "coechipier" care încearca să calce pe urmele tale. Blocarea ieșirii dintr-o camera este o problema des întîlnită. Intri, arunci o privire, eventual împrști pereții cu gloanțe, de nervi nu de alta, iar cînd vrei să ieși în ușa îi vei găsi pe toți gata să te urmeze peste tot. Prin urmare trebuie să dai o tură prin camera ca să intre toți și numai atunci vei putea ieși și tu.

În schimb viteza de reacție este la superlativ. Chiar dacă ajungi să nu-i mai suporti, dacă iei în misiune un om în spatele tau acesta îți va salva viața de nenumărate ori. Calculatorul trage bine, fără prea multe

gloanțe și în tot ce mișcă în apropiere: punct ochit, punct lovit. Modul sniper rămîne de datoria ta. Sniper poate fi orice luptător controlat de tine. Și aici trebuie să stai nemișcat și de preferință în genunchi.

Capacitatea de a ținti este proporțională cu modul în care te miști. Normal că în cazul în care alergi vei împrăstia gloanțele pe o rază foarte mare. Același deznodămînt îl are și mișcarea în lateral, ceea ce mi se pare un irealism jenant. Ești obligat să faci o mică buclă ca să vezi ce este după colț doar ca să beneficiezi de o țintă cît mai sigură.

Tot de targeting ține și arma pe care o folosești. Spre deosebire de Spec Ops unde un om cara mai multe tipuri de arme, în Rainbow poți să-ți iei doar o armă automată și un pistol, restul echipamentului depinde de preferințele tale, dar, nu mai cuprinde arme: detonator de uși, muniție pentru pistol sau

automat, echipament pentru dezamorsarea bombelor, etc. Soldații au și ei un echipament stas în funcție de misiune și de însărcinarea pe care o au. Un expert în detonari va fi înarmat cu un shotgun, trupele de recunoaștere cu automate echipate cu amortizor, etc. Recomandarea mea este M-16A2, binecunoscutul automat din dotarea armatei, pentru că țeva lungă îți permite să te folosești de modul sniper fără probleme.

În pregătirea misiunii intra și hainele pe care le vor purta trupele. Acestea sunt clasificate în funcție de rezistența vestelor anti-glonț, cît și în funcție de mediul înconjurător în care se desfășoară acțiunea: în Amazon camuflajul face legea, dar într-un mediu toxic vei avea la dispoziție doar Biosuit. Cu cît este mai greu echipamentul soldatului se va mișca mai greu și va reacționa mai încet.

În timpul misiunii poți controla șefii trupelor tale ceea ce omogenizează foarte bine acțiunea. Fiecare soldat este caracterizat și de specializarea lui. Un specialist în electronice va dezactiva un sistem de alarmă mai repede decît trupele de asalt dar va fi și vulnerabil într-o misiune de recunoaștere.

CU AMORTIZOR SAU NU.

Sunetul este crucial și foarte bine realizat. Crucial pentru că în misiunile de eliberare a unui ostatic orice zgomot poate duce la moartea nefericitului și ratarea obiectivului.

Armele sună cît se poate de real, iar cele cu amortizor sunt criminale. Sunetul ori se rezuma la un la un simplu "poc" metalic. Nu am cuvinte, veți trage doar din plăcerea de a auzi acel mic zgomot sec.

Tot la superlativ ași înscris și grafica care din păcate va face pe mulți să-și ia adio de la acest joc ținînd cont că e nevoie de accelerare 3D și memorie de peste 32MB Ram. Chiar dacă texturile grosolane sunt omniprezente mișcarea este naturală.

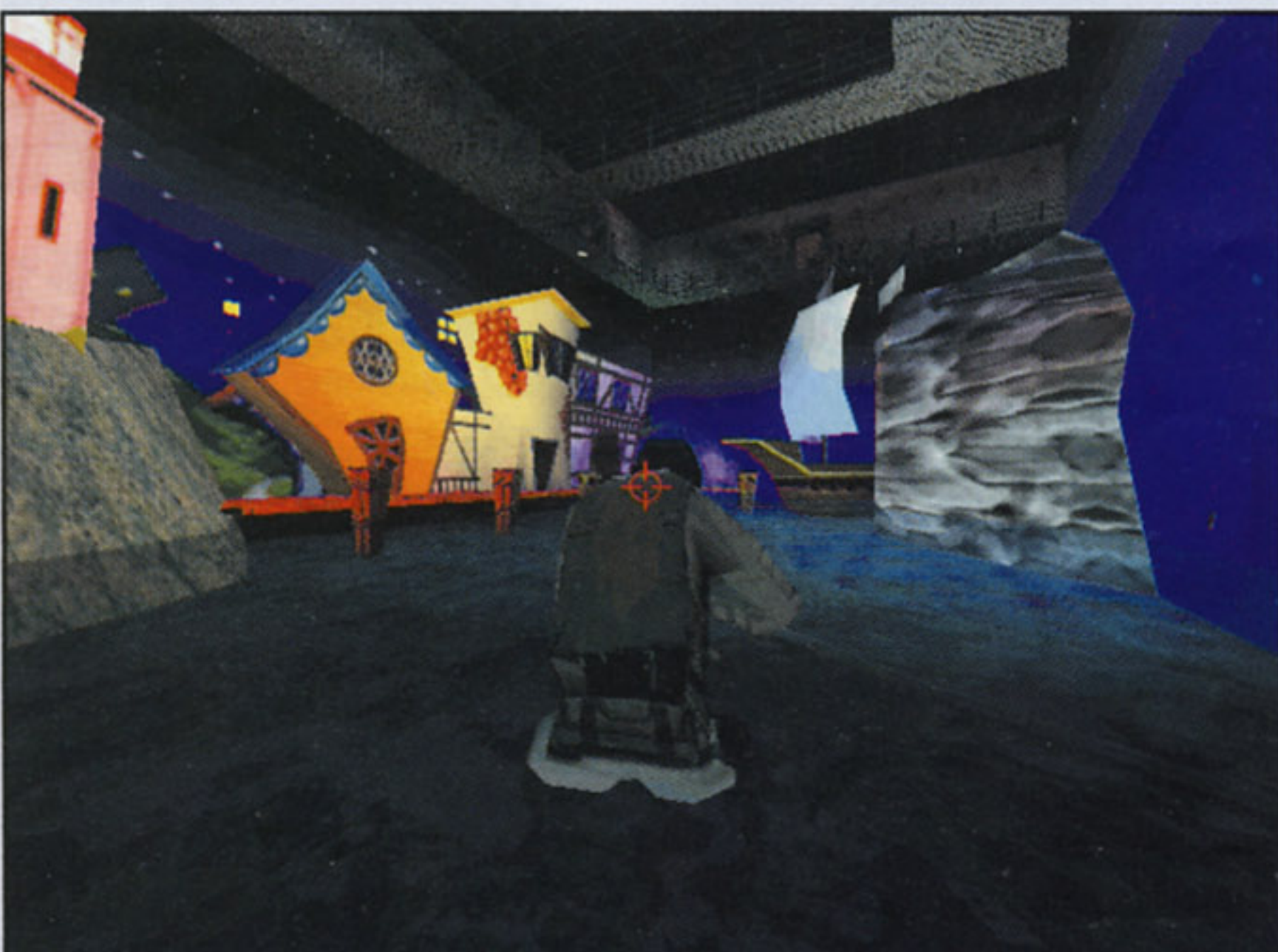
Șocul produs de impactul cu glonțul este simulat bine, iar căzătura e demnă de filme cu Arnold Schwarzeneger.

CU CÎT MAI MULȚI CU ATÎT MAI BINE...

Rainbow Six este unul dintre puținele jocuri care m-au făcut să-l pornesc și după ce l-am terminat, deși nu pot să mă plîng că duc lipsa de jocuri noi. Jucabilitatea ridicată ține și de cele trei moduri de dificultate. Pe măsura ce înaintezi în dificultate vor apărea și secondary Target și chiar obiective auxiliare, nemaivorbind de agresivitatea și numărului teroriștilor care cresc exponențial.

Chiar dacă AI-ul lasă de dorit am reînceput misiunile de unul singur. Și tot din acest motiv am încercat să joc Rainbow Six pe Internet la situl www.zone.com. Din păcate comunicarea dintre jucători se face relativ greoi, neputînd să comunicăm doar cu coechipierul tau fără să afle și inamicii, ceea ce duce mai mult la o abordare a jocului de tipul singur împotriva tuturor. Coechipierul nu va ști cînd să-ți acorde acoperire sau cînd să te urmeze, trezindu-te singur și în imposibilitatea de a-l chema într-un loc pentru că asta ar duce și la ademenirea inamicilor. Celor amatori le recomand o legătură la Net printr-un modem de cel puțin 28.800

Rainbow Six poate fi jucat și pe rețea locală ceea ce este mult mai practic dacă membrii unei echipe sunt apropiați și pot comunica între ei verbal.



PE SCURT

91

Grafică:	85	•	Minim
Sunet:	90	•	
Muzică:	85	•	Procesor: P166
Atractivitate:	92	•	Memorie: 16 Mb
Dificultate:	90	•	Harddisk: 250 Mb
Multiplayer:	86	•	Video: Placa accl.
		•	CD-Rom: 4X
		•	Optim
PRO: Foarte atractiv atât pe single cît și pe multi player, bine realizat, acțiune pasionantă		•	Procesor: P200
CONTRA: Grafica nu foarte bine realizată, fără alte lipsuri majore		•	Memorie: 64 Mb
		•	Harddisk: 250 Mb
		•	Video: 3DFx
		•	CD-Rom: 8X



doilea este format din 2 oameni: un observator și un sniper. Pe lângă elementele deja existente îți poți crea noi elemente sau să modifice componența celor deja existente.

Această procedură este foarte importantă, modul în care îți dotezi oamenii și poziția în care îi desemnezi implicând o rezolvare adecvată sau o decepție.

Fiecare persoană din lista de soldați are 3 mari categorii de caracteristici:

- markmanship** - abilitatea de a folosi o anumită arma (în procente), bineînțeles că o să dai fiecăruia arma pe care o folosește cel mai bine.
- certification** - antrenamentul special pentru: element leader (conducător de element), sniper, specialist în explozibil, prim ajutor și câini dresați
- cross training** - antrenament în tehnici speciale la care se poate recurge în timpul unei acțiuni: dynamic entry (spargerea baricadelor), gaze lacrimogene, catarare, hand-to-hand, prim ajutor. De asemenea fiecare component al unui element are un loc bine stabilit în cadrul acestuia. Configurația standard este un lider, un scout, doi assaulter și un rear guard.

Se observa astfel clar corespondența între

SWAT. 2

Distribuitor: CENDANT Software **Tip joc:** RTS **Prima impresie:** Bună **Seamănă cu:** Puțin Commandos **Redactor:** Marius Neacșa

Dacă te-ai întrebat în filmele americane cu Al Pacino și alți mafioți cum 2 oameni reușesc să omoare zeci de polițiști, să distrugă o sumedenie de mașini și să scape nevatamați din orice baraj, trebuie să știi că în nici un caz acei polițiști nu formau o echipă SWAT. Observații: ei au uniforme normale, de sectoriști grași, nu uniforme negre echipate complet cu cască metalică, mască de gaze, și gluga Nomax, înarmați pînă-n dinți cu un întreg arsenal demn de orice grupare militară. Pentru că aceștia sunt SWAT.

Misiunea lor: în primul rînd situațiile în care este nevoie de o intervenție rapidă, în forță, pentru a captura elementele ostile și mai ales pentru a salva cît mai multe vieți. Jurisdicția lor se limitează la orașul Los Angeles, dar să nu credeți că este prea puțin.

Echipele SWAT sunt formate din soldați bine pregătiți care în același timp mai au două avantaje: un puternic suport material concretizat prin armamentul și accesoriile pe care le au la dispoziție, prin posibilitatea de a recurge la metode mai puțin folosite de brigazile polițienești

obișnuite (blindate și elicoptere) și mai ales prin suportul unor echipe de specialiști ce încearcă elaborarea unor strategii optime care să conducă la un rezultat concretizat în pierderi reduse de ambele părți.

Principalii oponenti ai SWAT sunt teroriștii. Chiar dacă sunt solitari sau formează grupuri teroriste aceștia au la dispoziție de asemenea numeroase mijloace cu care să obțină ce-și doresc. Principalul lor mijloc nu este constituit din baza materială ci din "baza spirituală", concretizată în ostacole pe care îi capturează și care dau atîta bataie de cap poliției.

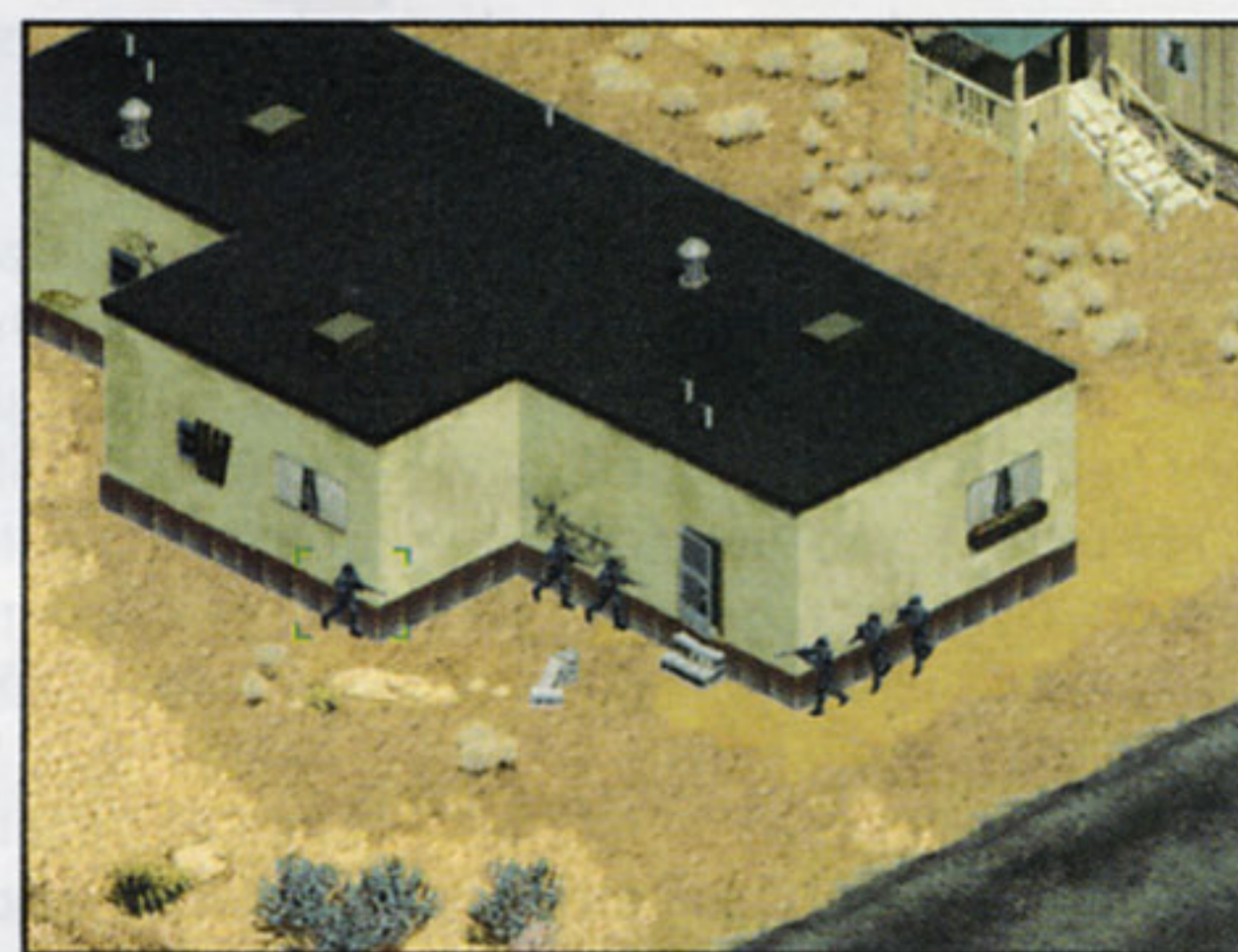
În SWAT 2 o să ai posibilitatea să cunoști în detaliu aceste lucruri. Pentru că o să fii mintea, inima și literatura (pardon, brațul) plutonului D. sau a grupării teroriste "Five eyes". Lucrurile sunt privite oarecum în oglindă, așa că nu o să faci diferențe.

Și asta înseamnă tot. Acțiune! Există două campanii ce cuprind cîte 15 misiuni pentru fiecare tabără. Odată terminată o misiune, ea devine "quick mission" și poate fi accesată direct pentru a fi rejucată.

Pregătirea acțiunii

La începutul fiecărei misiuni asisti la o scurtă prezentare în care îți sunt puse la dispoziție informațiile necesare pentru a organiza cît mai bine acțiunea ce urmează să o întreprinzi.

După aceasta urmează să îți alegi echipa sau echipele ce urmează să ia parte la acțiune. Există două tipuri de elemente: assault și sniper. Primul este format din 5 oameni și constituie principala forță, iar cel de-al



pregătirea unui ofițer, locul acestuia în cadrul unui element și ce poartă în timpul unei misiuni. Fiecare soldat poate să aibă o anumită cantitate limitată de echipament. Din aceasta cauza trebuie să aveți grijă cum gestionați alocarea de resurse, pentru a nu vă trezi că nu puteți sparge o ușă pentru că nimeni nu are la el un "battering ram". Și gândiți-vă că există o sumedenie de articole în inventar, de la sniper-rifle și shotgun la echipament de cățărare și truse de prim ajutor. Există câteva diferențe însă între stocul SWAT și cel 5Eyes.

După cum se vede LAPD este o întreprindere bine înzestrată din punct de vedere economic. Pentru achiziționarea de materiale ai la dispoziție un buget pe care îl poți crește în momentul în care duci la îndeplinire cu succes o misiune.

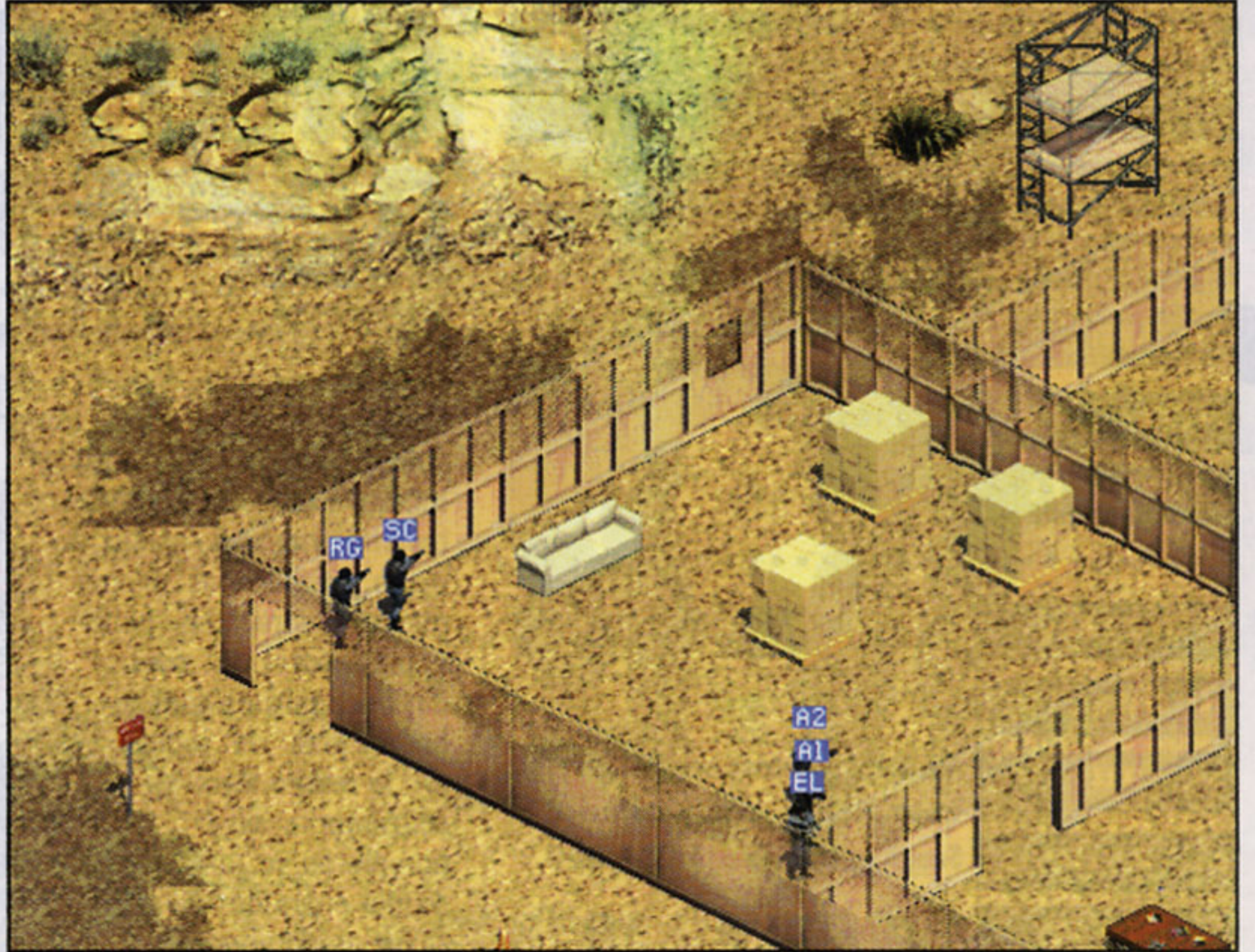
Desfășurarea acțiunii

Odata ajunși la locul în care se petrec evenimentele ce fac subiectul misiunii, intrați în funcțiune partea de tactică și strategie. Prima mutare este plasarea elementelor de luptă într-o locație din care pot să observe și să doboare orice țintă suspectă. Dacă în evenimente sunt implicați ostatici, se formează o CNT - crisis negotiation team - care încearcă să determine pe teroriști să renunțe sau, în cel mai rău caz să obțină ceva timp în care SWAT să poată

interveni eficient.

Se pot întâlni situații în care să nu existe posibilitatea ca CNT să poată comunica cu teroriștii. Atunci un element SWAT va trebui să introducă în zonă un telefon mobil pe care teroriștii să-l poată folosi. Toate aceste tentative de rezolvare pașnică pot eșua imediat dacă faci cea mai mică greșală (intrări dinamice, focuri trase aiurea, etc.), așa că ai mare grijă cu oamenii tăi. Modul de acțiune este foarte complex. Fiecare component are rolul său, deci e bine să te porți ca atare. Asta înseamnă să folosești cercetașul pentru a depista eventualele capcane, să cercetezi fiecare ușă sau colț înainte să intri sau să-l treci.

Principalele două obiective ale SWAT se concretizează în două acțiuni: arestarea suspectilor și eliberarea inocenților. Trebuie făcută clar diferența, mai ales că uciderea unui civil este o faptă foarte gravă. Atenție cu lunetiștii, pentru că teroriștii nu poartă o uniformă specială! Bineînțeles că există o sumedenie de tehnici pe care le poți pune în aplicare. De asemenea, o misiune poate fi rezolvată în mai multe moduri așa că lasați-vă imaginația să zburde! Misiunea se încheie în momentul în care au fost arestați toți suspectii și eliberați toți ostaticii. Urmează un debriefing și un "mission report" susținut de sgt. Griffin



Markossian. Totodată se analizează situația celor care au participat. În funcție de comportament, aceștia sunt promovați, decorați, suspendați sau trimiși la refacere. Unii ofițeri sunt foarte valoroși așa că aveți un pic mai multă grijă de ei!

Mulți

Există și posibilitatea de a juca în modul multiplayer, până la 4 jucători pe Internet, LAN, modem sau serial. Cele două moduri sunt cooperative în care până la 4 jucători se pot uni împotriva calculatorului, și head-to-head în care se pot asocia până la 3 jucători într-o echipă.

Cel mai interesant lucru este editorul de hărți, în care îți poți crea propria configurație pe care să o folosești în luptele cu prietenii. Una peste alta Police Quest: SWAT 2 "The Only Authentic Police Tactical Sim" - așa cum îl prezintă cei de la Sierra - este un fel de Real Time Strategy care se apropie de Commandos. Principalele sale atu-uri sunt documentarea bine pusă la punct ceea ce imprimă o atmosferă specifică unei brigazi de poliție, având totodată și un puternic suport multimedia atât



video cât și audio; complexitatea acțiunilor pe care le întreprinzi în cadrul misiunii, fiind nevoit să controlezi elemente cu caracteristici diferite fiecare eficient într-un anumit domeniu; ineditul unui simulator al acțiunilor polițienesti, care nu prea se întâlnește pe toate drumurile; prezența unui dublu AI: unul strategic, la nivel macro ce trasează fiecărei unități obiective și altul tactic specific fiecărei unități în parte ce imprimă acțiunile imediate ale acesteia, acțiuni ce trebuie să ducă la atingerea obiectivelor; atmosfera, în special cea audio.

Sincer vorbind, este o experiență extrem de interesantă să te ocupi fie de activități teroriste, fie de împiedicarea acestor activități. Și toate acestea la un nivel superior de complexitate, care îți trezește de fiecare dată curiozitatea. Acesta este SWAT2.



FIVE EYES

Principiile care stau la baza acestei organizații teroriste sunt: Environment, Education, Electricity, Equality, Ectasy. Foarte frumos.

În acțiunile pe care le întreprind membrii 5E sunt caracterizați printr-un puternic spirit de echipă, devotament pentru organizație ca un tot (concretizat printr-o puternică activitate propagandistică) și de fiecare dată dovedesc cât de bine sunt pregătiți atât din punct de vedere material (armament și alte "gadget-uri"), fizic (antrenamente numeroase în taberele ascunse ale organizației) cât și psihic (dogma).

S.W.A.T.

Adică "Special Weapons And Tactics"

Este formată din Plutonul D al Poliției din Los Angeles ce cuprinde 60 de soldați, 6 sergenți și un locotenent. Creată în 1967 pentru a contracara numărul tot mai mare de intervenții nereușite ale poliției, SWAT tinde să fie o grupare militară, atât prin uniforme, tehnici și

armament folosite, cât și prin regimul de instrucție și viața al componentelor.

Însă, chiar dacă acțiunile SWAT sunt dure, ele trebuie să nu pericliteze integritatea cetățenilor, lucru ce se adaugă la greutățile cauzate de tot felul de teroriști și psihopați întâmpinate în teren.

PE SCURT

88

Grafică:	79	•	Minim
Sunet:	88	•	
Muzică:	86	•	Procesor: P133
Atractivitate:	90	•	Memorie: 16 Mb
Dificultate:	80	•	Harddisk: 20 Mb
Multiplayer:	82	•	Video: VGA
		•	CD-Rom: 4X
		•	Optim
		•	Procesor: P200
		•	Memorie: 32 Mb
		•	Harddisk: 20 Mb
		•	Video: VGA
		•	CD-Rom: 8X

PRO: Un joc foarte bine realizat, te pune foarte realist în pielea SWAT-ilor. Foarte atractiv

CONTRA: Nimic deosebit, doar că există și jocuri mai bune

Reduceri pentru cazarmele din București

Obiectiv: **Green Computers**
Reducere: **3.5 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci Voodoo, imprimante
Alte alea: Fără restricții
Contact: 3102092

Obiectiv: **BEST COMPUTERS**
Reducere: **3 %**
Se iau: Jocuri, calculatoare, accesorii, imprimante, alte periferice
Alte alea: Sumă achiziție > 1.000.000
Contact: 092566510

Obiectiv: **Gateway™**
Reducere: **3 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, fax-uri, xerox-uri
Alte alea: Fără restricții
Contact: 230.53.10; 230.43.75

Obiectiv: **K TECH Electronics**
Reducere: **3 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci de sunet, imprimante
Alte alea: Fără restricții
Contact: 2222036

Obiectiv: **SoftNet**
Reducere: Dispar taxele de instalare
Se iau: Servicii Internet foarte bune
Alte alea: Fără restricții
Contact: 2222987

Obiectiv: **Advances in High Technology**
Reducere: **2 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, imprimante, plăci Voodoo Rush
Alte alea: Sumă achiziție > 1.000.000
Contact: 2116624

Obiectiv: **ACORP INTERNATIONAL**
Reducere: **2 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci de sunet, imprimante
Alte alea: Maxim reducere 1.000.000
Contact: 2217343

ARMATA PC GAMING

Revista în care puteți câștiga jocuri despre care citiți
 De acum nu mai contează din ce oraș sunteți! Singurul lucru care are importanță este să fiți soldați-abonați PC Gaming! Inițiativa unică în România a revistei noastre oferă de acum posibilitatea oricărui abonat, care și-a plătit abonamentul în avans, din orice parte a țării să beneficieze de reduceri la marile firme de calculatoare din apropierea sa. Marile orașe au căzut pradă vouă. Fiți alături de noi!

Arhivele armatei

Pînă la sosirea primului număr din abonament, cereți și vi se va da una dintre aceste producții


Reduceri pentru cazarmele din afara Bucureștiului
Soldații din cazarma Galați

Obiectiv: **ROMLOTUS**
Reducere: **3 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci de sunet, imprimante
Alte alea: Fără restricții
Contact: 036-474000/fax 036-472222

Soldații din cazarma Iași

Obiectiv: **Qnet**
Reducere: **2 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci de sunet, imprimante
Alte alea: Fără restricții
Contact: 032-217594 / 032-217595

Soldații din cazarma Harghita

Obiectiv: **COMPUTER Hobby-Shop** **MicroAtlas**
Reducere: **3 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci de sunet, imprimante
Alte alea: Fără restricții
Contact: 066-171745 / 066-171856

Soldații din cazarma Buzău

Obiectiv: **Arca Inf SRL**
Reducere: **3 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci de sunet, imprimante
Alte alea: Fără restricții
Contact: 038-414949 / 038-424016

Soldații din cazarma Brașov

Obiectiv: **2NET computer**
Reducere: **3 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci de sunet, imprimante
Alte alea: Fără restricții
Contact: 068-418000 / 068-154000

Soldații din cazarma Bistrița

Obiectiv: **COMPUTER SHOP**
Reducere: **10 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci de sunet, imprimante
Alte alea: Valabil la achiziția de jocuri
Contact: 063 - 232796 / 063-232797

Fii soldat PC GAMING

Revista în care puteți câștiga jocuri despre care citiți

...și beneficiază de cele mai bune prețuri și arme

Înrolează-te cât mai este timp în armata PC Gaming. Abonează-te acum și vei beneficia de cele mai tari reduceri la toate firmele de calculatoare din țară! Acum este momentul când pe lângă o excelentă revistă vei beneficia de facilități care nu au mai fost oferite la noi în țară. NU mai contează modul de abonare!

Scopul luptei - este de a mobiliza soldații

Orice membru al armatei PC Gaming beneficiază de reduceri în toată țara la o mulțime de firme de calculatoare. Cu cât armata va deveni mai numeroasă și reducerile vor crește deci nu ezitați să vă înrolați! Alături de aceste reduceri orice soldat-abonat beneficiază de clasicele facilități oferite de noi

Modul de înrolare - pentru o pornire ușoară

Dorești să te aflii în armata PC Gaming? Nimic mai simplu! Abonează-te pe un an și ești încorporat! Până la primirea noilor ordine vei primi prin poștă Adeverința De Înrolare cu care te vei legitima și o realizare anterioară a armatei pe care o vei putea savura până la primirea următoarei producții

Pregătirea luptei - este cheia victoriei

Cum te abonezi primești prin poștă Adeverința De Înrolare. Aceasta este individualizată pentru tine și parafată de noi. Ea dovedește că te aflii în armata PC Gaming și că ai dreptul să împuști reduceri la firmele de calculatoare menționate de noi. Așa deci soldat, cum ai primit Adeverința ieși banii și fuga la jaf. Căci acum prețurile la toate marile firme de calculatoare pentru tine au scăzut.

Restricții - pentru păstrarea disciplinei

Există și câteva reguli care trebuie respectate! Este o armată, ce naiba? Dacă firmele au vreo restricție la sume sau la discount-urile acordate este menționată în dreptul lor. Adeverințele nu sunt cumulative și sunt individuale. Odată cu primirea Adeverinței se confirmă că ești soldat matur și capabil să pornești un calculator

Exemplu - să nu fii surprins de poștaș

Mai jos poți vedea un exemplu de Adeverință de Înrolare. Nu o decupa, nu este cea originală ci doar un exemplu asemănător.

PC GAMING

Adeverință De Înrolare

- reducerile sunt adevăratele merite ale unui soldat -

Atenție soldat!

Acum este momentul să acționezi. Primul stagiul l-ai îndeplinit cu succes abonându-te la PC Gaming. Acum urmează a doua parte a misiunii tale. Ce a fost greu a trecut, dar nu îți fă speranțe că s-a terminat. Citește revista și vezi firmele care trebuie atacate. Misiunea nu este simplă. Ele sunt din toată țara. Scopul tău: ia talonul, prezintă-te și -ai jefuit de un procent din marfa cumpărată. Procentul de jaf admis este prezentat alături de numele inamicilor. Încă mai ești aici?

Fugi și ia jocuri plăci și tot ce vrei!

Aici ești înregistrat soldat. Nu încerca să fugi căci noi te vom prinde

Nume soldat PC Gaming

NUMELE TĂU VA FI AICI

.....

Adresă soldat PC Gaming

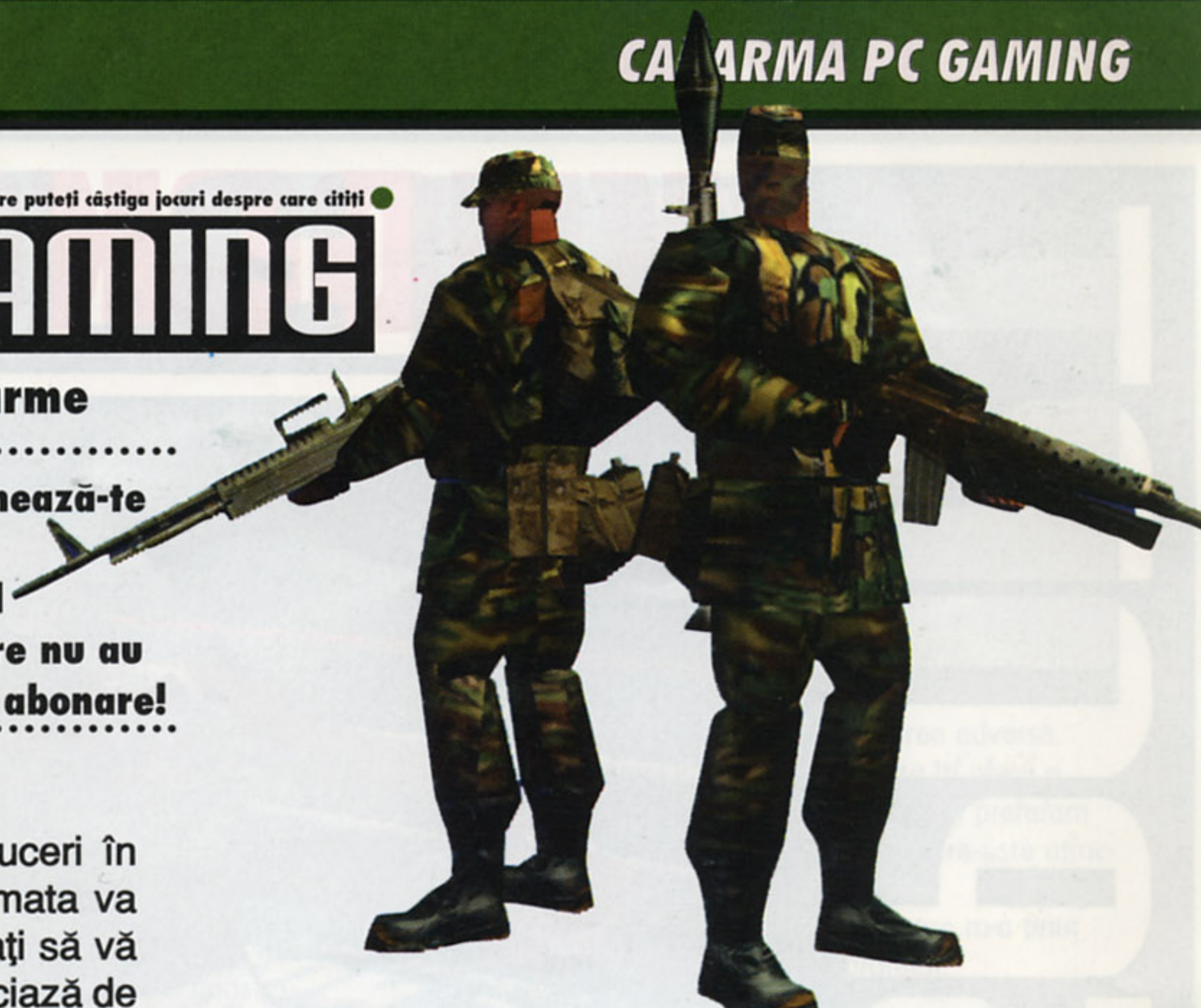
AICI O SĂ FIE TRECUTĂ ADRESA TA

...ȘI AICI DACĂ ESTE LUNGĂ

.....

Autorizare soldat PC Gaming

Se adeverește că mai sus menționatul este soldat-abonat până la **SFÎRȘIT DE ABONAMENT** și are dreptul la toate reducerile din revistă



CERERE DE ÎNROLARE

DA! ☐ Doresc să mă înrolez-abonez la PC Gaming de la primul număr disponibil

DA! ☐ Doresc unul dintre numerele anterioare

Perioada de înrolare

Doresc să mă înrolez pentru o perioadă de / la prețul de

- ☐ 6 luni 120.000 lei
- ☐ 1 an 240.000 lei

Detaliile tale

Nume _____ Prenume _____

Adresă _____

Telefon _____

Modalități de contribuție la fondul cazarmei

1. Mandat poștal 2. Ramburs

☐ **Mandat poștal** - plătit pe numele și adresa următoare: Camil Perian - Strada Nicolae Constantinescu 10, Bl 11A Sc B, Et 2, Apt 20, București 1. S-a plătit cu mandat poștal nr.

☐ **Ramburs** - cea mai ușoară și comodă modalitate de a realiza un abonament. Este suficient să ne trimiteți acest talon completat iar noi vă vom trimite lună de lună revista pentru perioada specificată, urmînd ca dvs. să o plătiți în clipa în care o primiți.

Avantaje de a fi soldat

1. Creșterea prețului nu te va afecta. Dacă el crește în perioada de abonament îl vei plăti pe cel vechi
2. Reducerea de la abonamentele de 1 an înseamnă că plătești 11 reviste și primești 12
3. Vei beneficia de cele mai bune concursuri, numai cu jocuri originale și megacomponente de calculator
4. Orice abonat pe 1 an dorește unul dintre numerele anterioare îl va primi gratuit
5. Veți beneficia de toate reducerile date de firmele de calculatoare din țară soldaților PC Gaming
6. Urmează să apară Tiberian Sun, Heretic 2, Diablo 2, Quake Arena și toate vor fi prezente în PC Gaming

KNOCKOUT KINGS



De ceva vreme buna lumea PC-urilor ne-a cam refuzat accesul la jocuri de box. Considerate destul de nerentabile și neatractive, ceea ce probabil au și fost cele aparute pînă acum în majoritatea lor, înfruntările din ring au căpatat acum transpunerea lor bine meritată. Ceea ce era și normal, cum orice joc bun de sport aparține filialei Electronic Arts: EA Sports, și această producție va purta amprenta aceleiași mari companii și totodata clasicele modalități de realizare de pînă acum, abordate în alte jocuri: nume mari ale sportului aflat în atenție, coloane sonore excelente, mișcări capturate și imagini digitizate iar pe ansamblu, o realizare de invidiat.

FARMEC ABSOLUT

Ceea ce face cu adevărat fața acestui joc sunt atît boxerii din joc cît și cei care au participat la realizarea lui.

Punctul central de atracție îl constituie astfel posibilitatea înfruntării între oricare mari sportivi de care ați auzit. Nu contează generația, anul, vîrsta actuală sau orice altceva. Doriți să-l luați pe Jack Dempsey și să-i arătați lui Evander Holyfield cît de patetic este de fapt? Nimic mai simplu. Același Dempsey poate fi ulterior făcut praf cu Muhammad Ali și așa mai departe pot fi rulați toți marii boxeri ai tuturor timpurilor. Printre clasicele nume veți mai putea să îi găsiți pe Lennox Lewis, Floyd Patterson, Sonny Liston, Ken Norton, Shane

Mosley, Pernell Whitaker, Roberto Duran, Leon Spinks, Aaron Pryor, Larry Holmes, Marvin Hagler, Alexis Arguello sau Ray Mancini. Ei sunt conduși, ca nume evident, de alți 4 mari actori cu manșuri care au semnat un contract de exclusivitate cu EA Sports pentru jocurile de box și anume: Muhammad Ali, Evander Holyfield, Sugar Ray Leonard și Oscar De La Hoya.

Realizarea luptei nu a fost făcută de producătorii de la Electronic Arts, care, gîndindu-se cîți pumni ar trebui să-și dea unul altuia pînă să iasă bine filmarea i-au adus să "pozeze" pentru capturarea mișcărilor și să le dea sfaturi pentru implementarea loviturilor și a altor efecte ce țin de jocul de box pe Sugar Ray Leonard, Oscar De La

Hoya și Shane Mosley. Cu aceasta ocazie, particularități ale jocului și aspectului lor au fost reținute și digitizate pentru a fi introduse în joc, fanii acestui sport putînd regăsi aspecte familiare cum ar fi barba deosebită a lui Leonard sau upercut-ul lui De La Hoya.

Coloana sonoră care va însoți jocul va fi orientată în 2 direcții. Astfel, în primul rînd ea va avea rol antrenant prin ritmuri hip-hop sau rock dar va ține seama și de perioada din care boxerul provine, la stilul la care cei ce au luptat în '40-'50 vor beneficia de muzică swing.

După cum spunea și Michael Pole, vicepreședinte al EA: "KK va da posibilitatea fanilor stabilească cine este campionul tuturor timpurilor"

SENSIBLE SOCCER 98



Distribuitor: GT Interactive **Tip joc:** Sport/Fotbal **Prima impresie:** Buna **Seamănă cu:** El însuși **Redactor:** Camil Perian

Urmind mini-avanpremiera de luna trecuta din cadrul acestei rubrici am ajuns în posesia ultimei creații a arhiducelui de Sensible, Mr John Hare, o urmare cât se poate de normala a celui ce a fost cel mai bun joc de fotbal arcade al tuturor timpurilor: Sensible Soccer.

CUT THE CRAP

Spre deosebire de alți semeni ai mei, incluzind aici desigur mulțimea oamenilor intersectata cu cea a celor pasionați de calculatoare, când mă interesează un joc fac tot posibilul să-l joc cât mai repede. The hell cu introducerea, meniurile și selectările. Let the game begin. Acesta este motivul pentru care la Sensi 98, printre meniuri fugare, cu un aspect neplăcut, văzut desigur în grabă, am ajuns în 3 secunde în jocul în care-mi pusesem așteptările, și asta nu din orice motiv, ci din cauza că pe cutia jocului stătea scris cu litere de-o șchioapă: The Beautiful Game is Back.

BEAUTIFUL GAME?

Spiritul Sensi nu a stat de-a lungul timpului numai în jocul efectiv, el derivind și din grafica sa. Astfel vederea 2D și de sus permite realizarea unor pase mult mai rapide datorită unei vizibilități a terenului foarte ridicată și în general a unui feeling total diferit de cel al jocurilor 3D. Normal că în aceste condiții, abordarea s-a

pastrat, aducându-se mici adaptări, jucătorii parînd în puțintel mai mult de 2 dimensiuni, vreo 2 și jumă' în timp ce corpurile lor au căpatat un aspect uman, din păcate, cred eu, total inutil pentru ceea ce jocul se dorește a fi. Cum din nefericire pentru producători nimic din ce e vechi nu are foarte mult succes și Sensi se prezintă foarte prost la examenul grafic.

Și eu, și voi, am mai văzut jocuri destinate abordării în principal pe un singur calculator și care au o tenta haioasă: Worms 2, Micro Machines 3, Plane Crazy, ele fiind în lumea lor exact ceea ce dorește și Sensi în cadrul fotbalului. Ceea ce ele au iar Sensi nu are este grafica. Fie haioasă, fie frumoasă fie colorată și cu rezoluții înalte, fie cum o fi. Sensible Soccer 98 nu are nimic

atractiv din acest punct de vedere, situîndu-se cu mulți ani în urmă, într-o vreme în care cine avea placi video cu mai mult de 512k era declarat erou național.

Cum double-team fac de obicei sunetul și grafica, și așa se întîmplă și în mica noastră prezentare, unde grafica învechită și expirată este dublată de un sunet fără pic de gust, o muzică fadă și ciudată și voci ale cometanților care îmbina fin mișto-ul cu lipsa de nuanță rezultînd un amalgam lipsit de gust sau de orice moment atractiv. În concluzie se pare că singurul lucru care mai poate da speranțe pasionaților este gameplay-ul, acel ceva de negăsit în alta parte, cel puțin pînă acum.

THE BEAUTIFUL GAME IS BACK?

Este foarte adevărat că jocul Sensi s-a întors, dar, cu siguranță, el nu mai este același. Analizat ca joc de fotbal, el se poate spune că a evoluat, însă această modificare s-a produs în detrimentul spiritului în care el a fost creat. Astfel, cînd a apărut prima sa versiune înscrierea unui gol se făcea în urma a maxim 4-5 pase, majoritatea foarte lungi și făcute într-o foarte mare viteză. Acum însă, s-a sacrificat puțin din viteza jocului, marindu-se parca acuratețea paselor ceea ce duce la necesitatea aplicării unei reale construcții în vederea realizării unei faze cu succes. Astfel, nu mai poți să ataci direct, frontal încercînd să ajungi cât mai repede la poartă. Sunt necesare pase laterale, pase înapoi, pase la înfilnire și cât mai multe scheme

FINAL SCORE		
WORLD TOURNAMENT Round One		
ROMANIA		COLOMBIA
1		1
D Viorel Maldovan 62		C Valderrama 29
6/5	SHOTS/ON TARGET	8/6
1	FOULS CONCEDED	1
52%	CARDS	
	POSSESSION	48%
41%	ACTION AREAS	11%
CONTINUE COMPETITION		

care să pună pe picior greșit apărarea adversă. Deși cum este clar această abordare îți oferă o mai mare diversitate în joc eu personal preferam "the good old game". Ceea ce însă are este atractivitatea, suprinzător, deși nu m-a mulțumit în măsura prea mare m-a ținut foarte multe ore în fața calculatorului.

CUM, CU CINE, CARE?

Orice gamer pasionat de fotbal și pentru care Liga Campionilor înseamnă ceva, va fi profund dezamăgit cînd va vedea că tot ce poate face la Sensible Soccer 98 este să joace cu echipe naționale. Ligi, cupe, turnee dar numai cu și pentru echipe naționale. Acest lucru va deveni fără discuție foarte plictisitor foarte curînd, mai ales că nu sunt puține jocurile pe piață care au macar cîteva campionate cum ar fi cele ale Franței, Angliei sau Germaniei.

CONCLUZIUNEN

Din păcate constat cu neplăcere că această versiune a jocului Sensible Soccer numai reușită nu este. Pentru ce a fost Sensi, jos palarea, pentru ce a ajuns însă el nu merita cumpărat sau macar împrumutat.

Așa deci nu îl pot recomanda pasionaților de jocuri de sport, poate doar fanilor înraii Sensi care doresc să mai guste din plăcerea anilor trecuți. Dar doar afîi și doar lor. La mai mare.



PE SCURT

69

Grafica:

Sunet:

Muzica:

Atractivitate:

Dificultate:

Multiplayer:

PRO: Jocul, atractivitatea, momentele

haioase, urletele

jucătorilor accidentați

CONTRA: Too old, prea

asemănător, foarte

puține îmbunătățiri

63 • Minim

41

38

70

76

90

• Procesor: P133

• Memorie: 16 Mb

• Harddisk: 115 Mb

• Video: Direct X

• CD-Rom: 4X

• Optim

• Procesor: P200

• Memorie: 32 Mb

• Harddisk: 115 Mb

• Video: Direct X

• CD-Rom: 8X

ROMANIA		ENGLAND	
1	G	B Stalea	
7	LB	T Salymes	
4	CB	A Dabos	
3	CB	D Pridan	
6	DM	G Pepescu	
2	RB	D Potrescu	
10	AM	G Hugl	
8	A	A Alie	
11	LW	D Monteanu	
9	A	D Viorel Maldovan	
5	RW	C Gilca	
12	G	D Stangaciu	
13	CB	L Ceobotariu	
14	M	D Sirban	
15	AM	I Domitrescu	
16	A	G Cruloveanu	
	RB	I Fulipescu	

CURRENT FIXTURE LIST

PLAY

TEAM TACTICS	
ROMANIA	ENGLAND
FORMATION	FORMATION
5-2-3	4-4-2
FLAT	FLAT

NBA LIVE 99

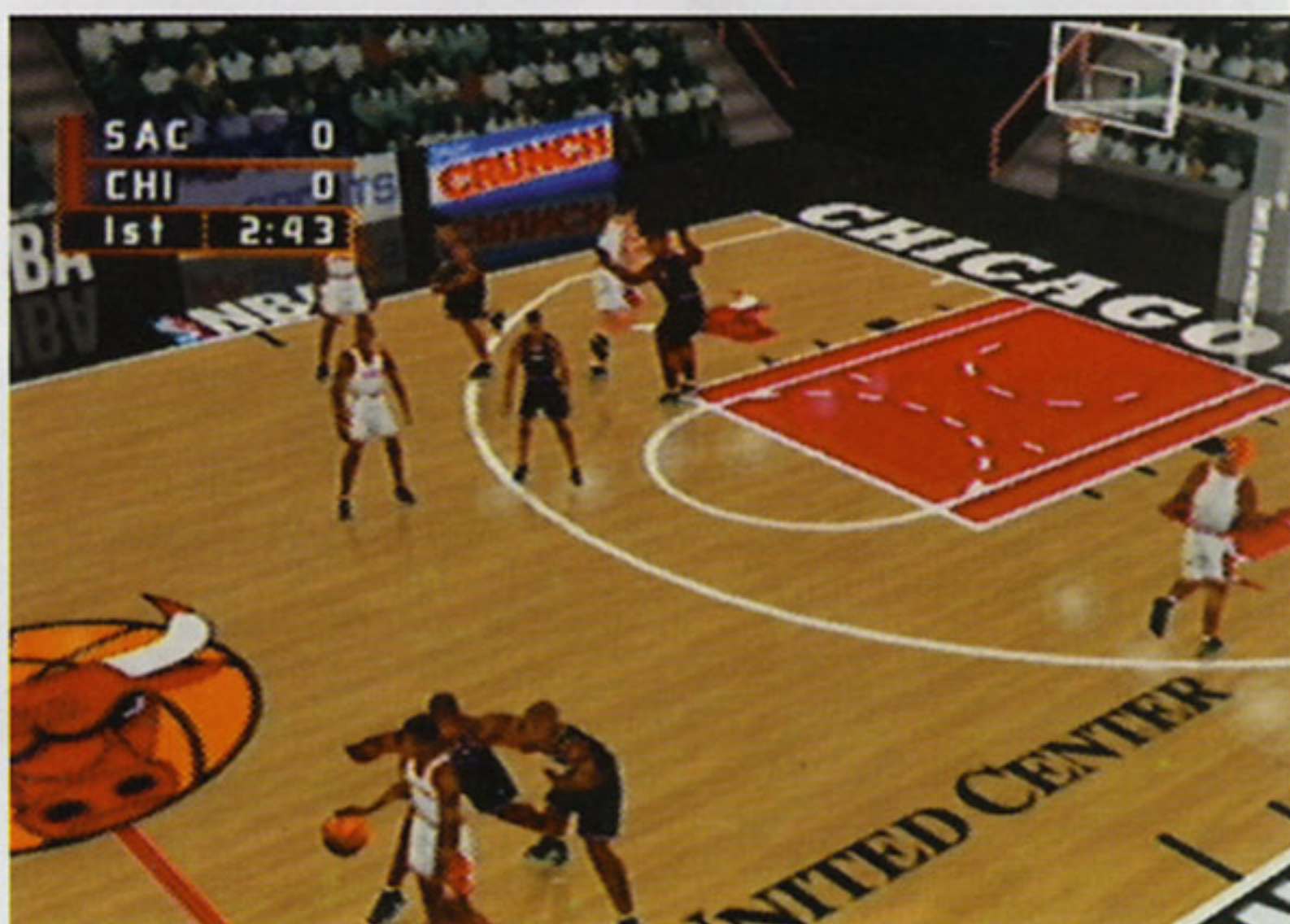


jocului care mai putea fi îmbunătățit după versiunea anterioară.

Tot la categoria detalii ies în evidență și umbrele jucătorilor modelate real-time într-un mod cât se poate de realist pe care eu îl consider unul dintre cele mai bune pe care le-am văzut pînă acum.

Sistemul de meniuri

Fiind cu siguranță cealaltă "jumătate" a oricărui joc, reprezentînd ceea ce tu, utilizatorul, vezi prima dată la orice producție ca meniurile au fost aduse la un standard de la care eu mă îndoiesc că mai pot urca prea mult. Realizarea lor este făcută pe două nivele. Unul static, un fel de fundal care variază în principal odată cu selectarea altui tip de submeniu și un nivel dinamic, animat, de prim plan. Desigur că modul de realizare al acestui strat principal este în așa fel conceput încît să permită o clară vizualizare a fundalului prin intermediul unor zone transparente, deosebit de bine realizate. Acestea sunt susținute de portrete animate ale jucătoarelor care zîmbesc sau se strîmba, avînd desigur fețele și numele lor cele de toate zilele, lucru ce arată încă odată că seria NBA LIVE este singura producție de baschet ce poartă sigla campionatului



profesionist american.

Mai este de lucru

Două dintre zonele care încă mai poartă sigla "în lucru" sunt sistemul de reluări și gameplay-ul. Folosind o tehnologie avansată susținută de un sistem de practic cîteva zeci de camere de luat vederi, exact ca pe terenurile reale replay-urile îți permit vizualizarea din oricare punct al terenului, a fazelor desfășurate. Vrei să vezi cam se simte și vede coșul cînd se introduce o minge în el? Nimic mai simplu decît asta. Poate doar revederea unei scene de deasupra sau dedesubtul jucătorului aflat în mijlocul atenției. Cu acest sistem firma EA aduce totdeodată un nou elan tuturor celorlalte sale jocuri de sport, el urmînd a fi folosit și în NHL 99 și FIFA 99

Ceea ce m-a mirat în materie de gameplay este deosebirea clară față de un meci real. Pe de o parte a-și putea argumenta cu jocul tip curtea școlii, de unde-i minge și gramada și pe de altă parte cu un mod de acțiune nu tocmai realist. Ca să fiu clar eu nu am văzut nici un meci în care un fundaș să stea 15 secunde în dreptul liniei de 3 puncte cu spatele la coș după care să se întoarcă brusc și să arunce sau, pivoți care punînd mingea în apropierea coșului să nu încerce să bata macar o dată încercînd să se apropie de panou și să arunce direct. Aceste aspecte țin și de AI, care, pînă la versiunea finală o să fie îmbunătățit.

NBA LIVE 99, se anunța un nou hit, lucru pe care, de ce să nu recunoaștem, ne așteptam.

Distribuitor: Electronic Arts **Prima impresie:** Bună
Seamănă cu: Seria NBA **Redactor:** Camil Perian



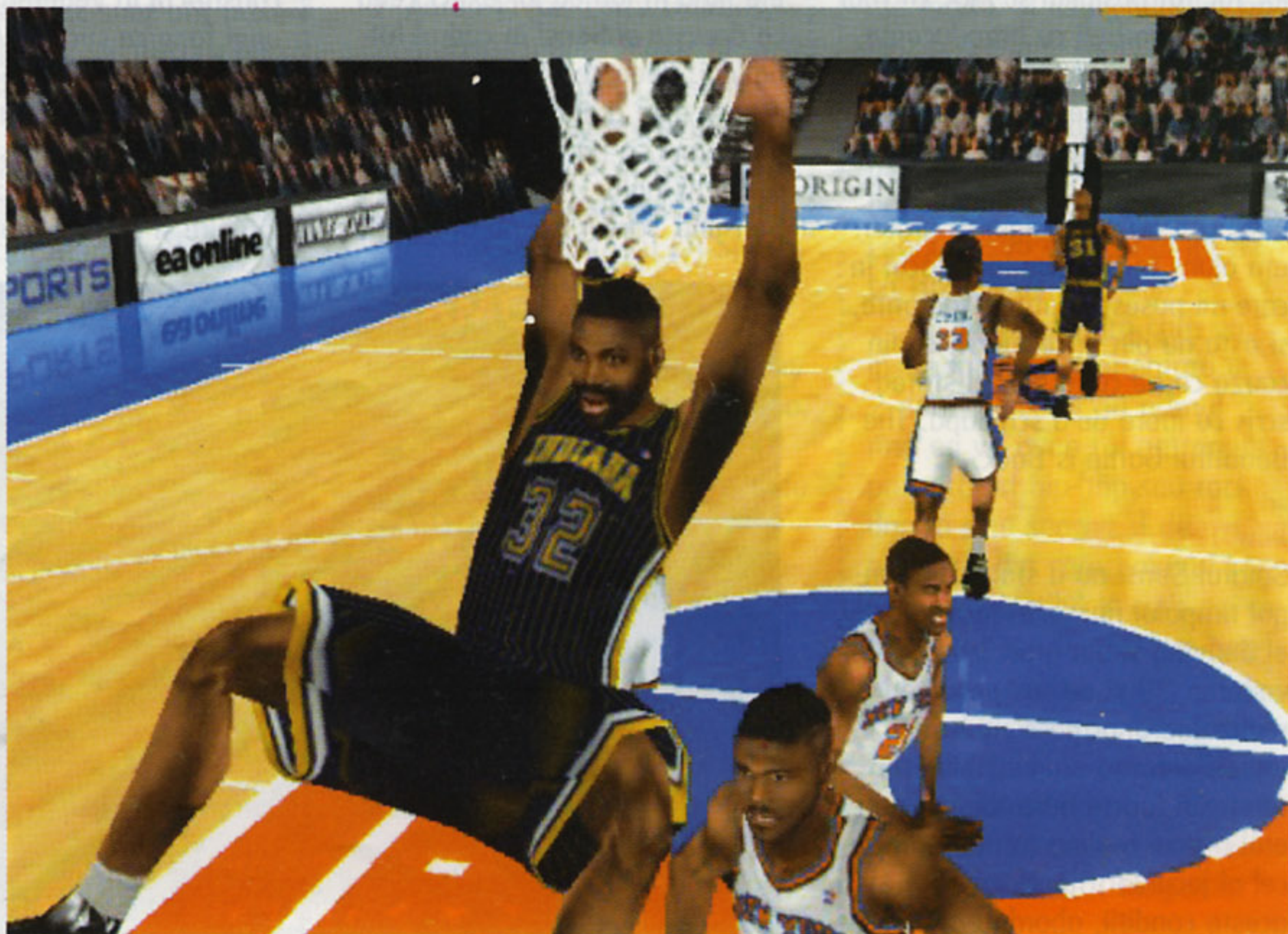
Cu siguranță nimeni nu se mai încumeta să scoată jocuri de baschet în ziua de azi. Nu din cauza că piața abunda de competitori, desigur, ci din cauza că cel mai bun joc de baschet se pare că a apărut deja, iar, anual este publicată o nouă versiune a lui. Este vorba cum banuiți despre excelenta serie NBA Live care a ajuns acum la varianta 99. Cum jocul este încă într-o variantă incipientă noi am văzut o versiune beta care însă ne-a permis să ne facem o idee destul de bună despre ceea ce producătorii urmăresc.

Accentul pe detalii

Primul lucru care m-a impresionat cu adevărat la NBA Live 99 a fost engine-ul jocului. Complet nou față de versiunea anterioară a seriei acesta va permite realizarea cu mult mai multă acuratețe a jucătorilor și reprezentarea mult mai realistă a meciului. Astfel, lucru pînă acum neglijat pe lîngă desfășurarea rapidă și în timp real a meciului lucru normal,

va avea loc o trecere în planul realității și a jucătorilor. Să fiu mai clar dînd un exemplu dintr-un moment al partidei: Jordan are mingea. Fruntea este încrețită, maxilarul i se mișcă nervos. Patrunde și sare încercînd să înscrie prin slam-dunk. Gura i se deschide, tipă și înscrie fără probleme. se retrage la el în teren. Fruntea este acum întinsă iar în colțul gurii se zărește un zîmbet. Aceste lucruri evidențiază clar tendințele EA-ului în realizarea acestui joc: pe de o parte individualizarea fiecărui jucător și pe de altă o foarte sporită atenție pentru detalii.

Modul de evidențiere al micilor amănunte este evident, el constînd și în accentuarea momentelor de finețe ale unor acțiuni. De multe ori vă va ieși mai mult în față îndoirea mîinilor unui jucător în momentul efectuării unei pase sau a încheieturilor cînd se aruncă la coș sau înscrie de sus. Este după părerea mea puțin exagerat dar indiscutabil este unul dintre puținele aspecte ale



ACTUA SOCCER 3



că nu le-am prea văzut vreodată. De aici rezulta că practic oricare duel dintre oricare jucători de pe teren se va desfășura în același fel.

Nici acum nu s-a putut

Dacă exista un lucru în materie de Actua Soccer pe care toată lumea îl știe este că portarii sunt proști. Legenda din păcate rămâne în picioare și în continuare. Toți jucătorii după primul Actua Soccer au zis că portarii nu prea plonjează iar mingiile cu efect se duc mereu în plasa. Iată că acum la a treia versiune lucrul s-a remediat dar nu în sensul dorit. Este drept că acum portarii plonjează dar tot nu apară aproape nimic. Aproape orice șut cu efect, pe jos sau pe sus, va sfârși în poartă în timp ce aparatorul acestuia va efectua un salt acrobatic dar întârziat, lipsit desigur de eficiență. În general el se va margini să prindă mingile ce vin la semînaltime, restul intrînd lejer în poartă indiferent dacă sunt executate de la 1 sau 30 de metri.

Pe ansamblu se poate spune că Actua Soccer 3 nu se ridică nici pe departe la ce ne-am fi așteptat, că și predecesorul sau de altfel. Folosirea vechiului engine și în principal a bazei versiunii anterioare arătîndu-și cum nu se poate mai bine roadele în păstrarea vechilor erori. În continuare World Cup 98 pare că va rămîne cel mai bun joc de fotbal de pe PC.

Distribuitor: Gremlin **Tip joc:** Sport **Prima impresie:** Destul de proastă **Seamănă cu:** Actua Soccer 2 **Redactor:** Camil Perian

Imaginează-ți raportul dintre un rege și supușii săi. Chiar dacă fiecare are un copil, fiul supusului va fi tot supus, în timp ce fiul regelui este foarte probabil să urmeze la tron. Ei bine, acesta este și raportul dintre World Cup 98, cel mai bun joc la ora actuală pe PC și ultima producție Gremlin în materie de fotbal: Actua Soccer 3.

What is it all about?

Gremlin a încercat foarte discret să-și elimine concurența, trecîndu-și în dreptul competitorilor nume mai puțin sonore. Cum? Foarte simplu, punînd în fața jocului denumirea de arcade. Uite așa baieti, noi nu mai concurăm cu WC 98 ci cu Adidas Power Soccer, deci printr-un concurs de împrejurări am devenit iar cei mai buni. Tradusa în limbaj cotidian aceasta sună ceva în genul: "Da, recunoaștem că suntem mai slabi, recunoaștem că am dat-o în bară ca simulare, acum suntem arcade." Asta este, Gremlin-ul a fost învins, dar să vedem ce are el acum să ne ofere.

Cine e pe aici?

Cum era și de așteptat, fața jocului o

ține afît Alan Shearer, el participînd la capturarea majorității mișcărilor pentru toți fotbalistii din joc. Numarul acestora nu mai este mare ci chiar impresionant, peste 10.000 de nume și caracteristici individuale fiind implementate pentru a spori realismul confruntării. Pentru cei ce doresc a juca cu echipa viselor lor, exista și o opțiune ce-ți permite realizarea propriului dream-team

2 fast 2 handle

Producatorii în general fie nu-și respecta promisiunile, fie și le respecta prea mult. Un astfel de caz este și aici unde vederea afirmației "cel mai rapid joc arcade" în loc să va bucure zic eu că ar trebui să va îngrijoreze, asta mai ales după ce am jucat destul de mult un beta al acestui joc. Spun aceasta deoarece viteza mult prea ridicată de joc va transforma cam orice partidă într-un "pasează din prima, sau ai rămas fără minge". Bine, pasezi din prima, și tot din prima se și pierde astfel absolut orice gîndire tactică, ajungerea în fațapartii adverse devenind o problemă mai mult de loterie decît de valoare. Într-un astfel de joc cam orice pasă laterală va fi lasată la o parte,

toate acțiunile urmînd a avea la baza îndemnul "tot înainte".

Cum același îndemn îl va avea și echipa adversă, controlată de calculator, indiferent dacă se afla în atac sau în apărare acțiunile tale risca să se termine înainte de a începe, adică de la prima pasă sau încercare de driblaj a fundașilor tăi. Acest lucru este generat și de o egalizare în meci a skill-urilor jucătorilor, atacanții avînd practic aceeași posibilitate de a deposeda un jucător advers ca și fundașii, lucru ciudat, eu personal nemişcîndu-mi ultimele deposedări prin tackling ale lui Adrian Ilie, și asta cred din cauza



X-WING



Distribuitor: LucasArts **Tip joc:** Simulator zbor spațial
Prima impresie: Foarte bună **Seamănă cu:** Tie Fighter și toate jocurile seriei **Redactor:** Marius Neacșa



X-Wing. Denumirea completă: "INCOM X-WING SPACE SUPERIORITY FIGHTER".

În momentul în care George Lucas s-a gândit la Star Wars nu cred că a putut prevedea impactul pe care acest film o să-l aibă asupra întregului spectru de creație multimedia: audio, video, text, aplicații. Probabil că a avut totuși ceva idei pentru că așa a apărut LucasArts, arhicunoscut.

Printre cele mai vechi producții LucasArts se număra X-Wing. Un simulator de luptă spațială care s-a bucurat de un imens succes. Principalul motiv a fost engine-ul care are implementată o libertate de mișcare desăvârșită, laolaltă cu o interacțiune totală între obiecte (lovituri laser, rachete, starfighters, starships), proprietăți deosebite pentru fiecare navă (scuturi, hull, system, blast cannon, ionic cannon, beam weapon, missile launcher), ceea ce a condus la o simulare apropiată de - să zicem - realitatea dorită în Star Wars. Și toate acestea cu o grafică poligonală ce permitea și texturi ce se mișcă excelent pe 386! Drept dovadă și XvT se bazează pe un engine asemănător. Pe lângă acestea existau: un sis-

tem ingenios de obiective, o hartă a teatrului de luptă, precum și un computer care gestiona informațiile despre țintele ce se aflau în zona de conflict. Concomitent cu Wing Commander, X-Wing posedea și implementarea zborului în formație cu ordine directe către wingmen.

Un alt motiv a fost subiectul HOT: toate misiunile converg (nefiind altceva decât niște acțiuni pregătitoare) către misiunea finală: atacul asupra Death-Star-ului imperial. Acest lucru se întâmpla în varianta originală, cu misiuni mai puține.

A urmat însă o serie de "mission pack"-uri acestea constituind încă o dovadă a succesului de care s-a bucurat X-Wing. Cu ajutorul acestor extensii ai posibilitatea să pilotezi toate tipurile de fightere rebele: X-Wing, Y-Wing, A-Wing, B-Wing.

S-a reușit astfel un simulator al cărui feeling îl face încă jucabil deși este depășit cu mult din punct de vedere al realizării tehnice. Era totuși vremea în care se puneau preț pe adevăratele calități. Așteptăm X-Wing 3D! Totuși, încă... The Force is strong in this one!



WAR INC

Distribuitor: Interactive Magic **Tip joc:** Strategie & stuff asemănător
Prima impresie: Controversată **Redactor:** Mihai Dobrică

War Inc. face parte dintr-o categorie mare și grasă de jocuri pe care o vom denumi în gluma "Categorii Marilor Anonimi". Producătorii acestor jocuri nu au uitat să le denumească (ba chiar le-au și mediatizat), ci au uitat alte lucruri, mai importante, dacă nu cumva s-au uitat chiar pe ei visând... Și s-au trezit din vis abia dimineața de dimineața lansării jocului, cu ochii roșii, semi închiși când au trebuit să pună toate cele cap la cap și să scrie programul executabil. Care a ieșit varză, evident. "Ce caută un astfel de joc la categoria vechi și bune?" o să mă întrebați. Păi -1: vă oferă ocazia să aflați cum ideile foarte bune și complet originale s-au dus pe apa sîmbetei, împreună cu un buget de invidiat, -2: War Inc, în ciuda lipsurilor evidente, s-a dovedit un joc atractiv care a făcut ceva fani (printre care mă număr).

War Inc. te pune în postura conducătorului unei companii internaționale de mercenari - Granite. Această premiză (compania de mercenari) permite îmbinarea unui joc de management cu un RTS. Altfel spus tu te afli în fața unui birou 90% din timpul virtual, când te ocupi de jucatul banilor companiei la bursă și de dezvoltarea unor proiecte de cercetare care să-ți ofere acces la tehnologie mai puternică, și 10% din timpul virtual pe câmpul de luptă, încercând să îndeplinești contractele pe care le-ai semnat în calitate de mercenar. În realitate o să petreci mai mult timp pe câmpul de luptă fiindcă misiunile sunt destul de dificile și cel mai probabil vei lăsa "joaca la bursă" în seama calculatorului (există o astfel de opțiune). Există patru opțiuni importante care-ți stîrnesc curiozitatea când vezi jocul - managementul banilor, al cercetării, limitarea muniției unităților și posibilitatea alegerii între un mod de luptă realist sau arcade - și aceste opțiuni fac deosebirea esențială între o clonă

C&C și War Inc. Managementul banilor - posibilitatea de a decide în ce companie de pe piața bursei de valori vrei să-ți investești lichiditățile - este cea mai nefinisată parte a jocului. Tu doar cumperi acțiuni de câți bani vrei și calculatorul va "decide" aleator dacă acestea vor aduce profit sau pierderi (ceea ce te face să încarci/salvezi pînă câștigi bani). Managementul cercetării îți oferă posibilitatea alocării unui număr de cercetători plătiți cu ziua pentru unul din domeniile: motoare, șasiuri, blindaj, arme, "shields", computere și "alte alea". Astfel se pot avansa un număr mare de nivele pe scara tehnologiei, fiecare nivel aducînd noi componente ale mașinilor de luptă. Apoi este treaba ta să-ți dotezi fiecare șasiu cu motor, arme, blindaj, etc, după bunul plac și mai ales după specificul misiunii pe care o vei conduce. Dintre unități, mai importante sunt: tancurile, lansatoarele de rachete, elicopterele și roboții. Restul jocului - adică lupta în timp real - deși poate fi considerat asemănător cu C&C are avantajul realismului (municiile se termină și unitățile capătă experiență în luptă). Totuși dacă alegeți ca managementul banilor și al cercetării să se desfășoare automat (de către computer) și setați opțiunile <municiie infinită> și <mod de luptă arcade> vă veți alege cu o clonă C&C proastă, mai ales datorită inteligenței artificiale slabe.



VTCD VIDEOTON

Székesfehérvár Aszalvölgyi út 7.

Compact Disc Factory Ltd.

H u n g a r y

10 YEARS



IN THE CD INDUSTRY...

**COMPACT DISC
COMPACT TECHNOLOGY
COMPACT SERVICE**

VTCD VIDEOTON

Tel.: +36-22-329-132

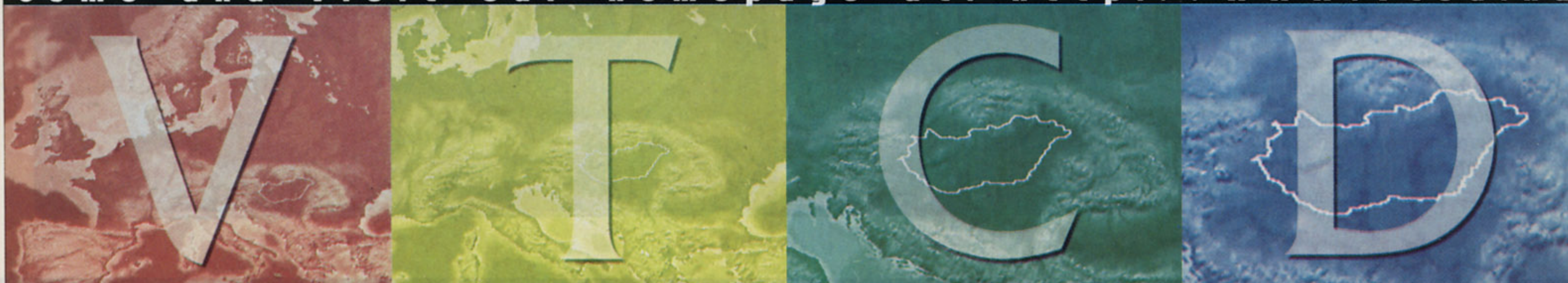
Fax: +36-22-329-133

E-mail: vtcd@mail.datanet.hu

Székesfehérvár POB: 175.

H-8001 Hungary

Come and visit our homepage at: <http://www.vtcd.hu>



ARE INFLUENȚĂ ASUPRA NOASTRĂ? VIOLENȚA DIN JOCURI

QUAKE 2: Multi-player-ul este cel ce te învață și îți permite să-ți omori prietenii



Distribuitoare: Multe jocuri **Tip joc:** Cu sânge **Prima impresie:** Plina de urlete **Seamănă cu:** Un masacru **Redactor:** Camil Perian

Sa omori pe cineva nu mai înseamnă nimic în ziua de azi în lumea jocurilor. Din contra. Cine omoară cei mai puțini oameni iese pe ultimul loc și este de râsul celor împotriva cărora a concurat. Este acest lucru normal, încurajază violența din jocuri violența în viața cotidiană, sunt întrebări cărora nimeni nu le-a găsit până acum un răspuns adecvat.

UN PAS TIMID.

În primul rând trebuie să vedem ce sunt de fapt aceste jocuri care, sunt știute drept violente. Ele se împart în trei mari categorii. Diferențierea, se face în funcție de scopul pe care moartea, eliminarea acelor jucători controlați fie de om sau de calculator o are. Astfel, se disting jocurile care au ca scop efectiv moartea, cine omoară are puncte, frag-uri sau ce vreți voi, gen Quake 2, cele la care eliminarea adversarilor nu reprezintă un scop în sine ci doar "curățarea drumului" până la atingerea obiectivului

lui care poate fi o simplă recuperare a unui artifact gen Syndicate sau Spec Ops, sau pur și simplu un moment în cadrul unei povești: Phantasmagoria. Încadrarea în una sau alta dintre aceste trei categorii nu va face un joc mai mult sau mai puțin violent dar îl va înscrie într-un loc aparte, mai mult în funcție de logica pe care o presupune, omorârea cuiva nefiind o activitate pe cât inteligentă pe atât justificată.

O întrebare al cărei răspuns probabil nu va fi niciodată aflat este de ce oamenii, pentru a folosi un termen împrumutat "enjoy", să se omoare între ei. Este acel spirit animalic,



ucigaș, ascuns undeva în noi? Puțin probabil, deoarece nu știu dacă unul dintre cei care are curaj să folosească un lansator de rachete într-un joc ar avea măcar curajul să țină mâna pe un pistol încărcat și ațintit spre ființa cuiva. Văzând așa situația putem spune că din acest punct de vedere ne jucăm jocuri cu aruncat capete în aer pentru că pur și simplu este mai mult acțiune, concentrare, suspans și viteză decât la orice alt tip de joc.

Desigur asta dacă nu considerați că așteptarea mutării adversarului la șah este mai plină de suspans sau ca un joc de strategie pe turn-uri necesită mai multă concentrare. Totul ține aici de acțiune și de senzațiile tari pe care oamenii plictisiți de banalul cotidian doresc să le încerce. Este ceva similar cu datul în parcurile de distracții cu acele trenulețe care se dau de zeci de ori peste cap. Sunt senzații aparte însă mult mai puțin periculoase, care practic nu presupun nici un fel de risc.

POSTAL: ... un joc la care singurul obiectiv este să omori toți oamenii care mișcă



UNREAL: ...este ceva mai "blînd". Zbori capul de pe umeri doar la monștri



ESTE ACEASTA O EVADARE?

O concepție duală privitoare la violența din jocuri o reprezintă motivația anumitor persoane de a aborda un joc violent, fără a aprecia motivele enumerate mai sus. De multe ori ajungi să te joci Quake 2 sau Carmageddon când ești nervos. Vezi în fața chipul persoanei care te-a enervat și observi cu plăcere cum roțile mașinii tale au lăsat dîre pe trupul descompus pe care l-ai calcat. Aici intervine însă întrebarea: evadezi din lumea ta și faci ceva ce îți este interzis, sau, te pregătești pentru ceea ce ai vrea cîndva să faci? Pentru cei ce fac parte din prima categorie totul este normal și deși aparent aceste gînduri nu pot circula decît printr-o minte bolnavă este probabil unul dintre cele mai bune moduri de a te relaxa, de a evada din fața unei tentații nebune de a te lua la bataie sau a face zob ceva sau pe cineva. De altfel, întrebarea este cine are mintea mai bolnavă: cel care se ia la bataie sau cel care se duce și omoară doi monștri și s-a calmat? Indiscutabil primul.

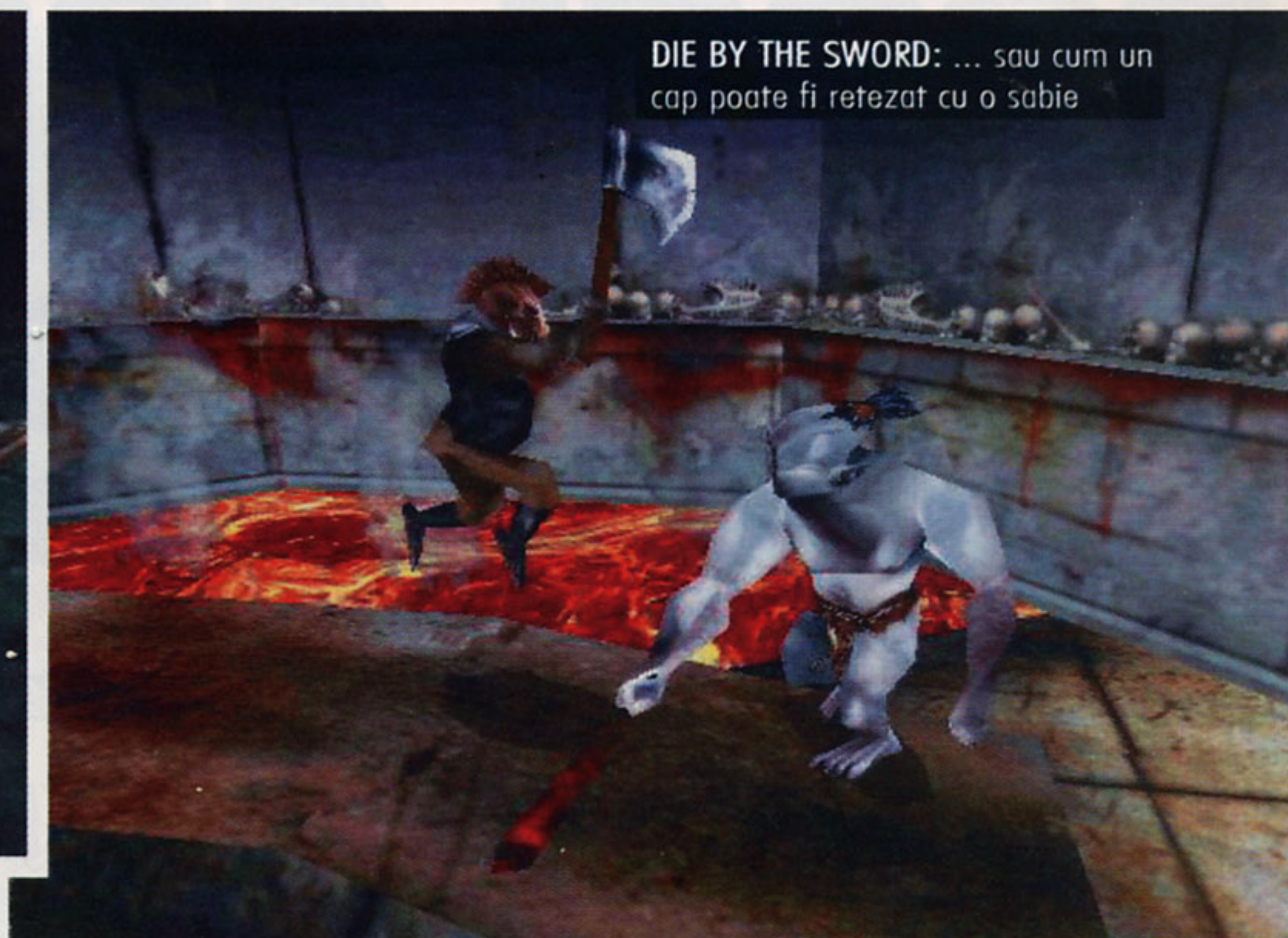
INFLUENȚA COTIDIANĂ

Principalul motiv pentru care există în lume un puternic curent

împotriva violenței în jocuri îl constituie presupusa influență exercitată asupra tinerilor și asupra persoanelor cu o putere mai mică de discernămînt. Desigur, această motivație este la fel de stupidă cu cea pentru care filmele ce conțin scene de sex sunt programate la ore tîrzii la televizor din motive necunoscute în timp ce cele în care oameni se omoară între ei, fumează sau se droghează sunt la loc de cinste ca filme de acțiune. Au deci jocurile această influență asupra noastră? Eu zic că nu în mai mare sau mai mică măsură decît documentarele despre WWII sau aventurile lui Reno Raines. Acțiune, suspans, victorie sunt cuvintele care răsar de aici și nicidecum crimă, moarte sau obsesie. Acestea sunt cuvinte caracteristice mamelor speriate și bătrînilor care vad acțiunea ca un pericol de viitor pentru copii lor aflați poate încă la vîrste fragede, nerealizînd că de fapt educația pe care ei o dau constituie cheia viitoarei evoluții în viață.

INTERZICEREA

Una dintre soluțiile internațional acceptate pentru, chipurile, protejarea copiilor o constituie de



DIE BY THE SWORD: ... sau cum un cap poate fi retezat cu o sabie

acum interzicerea jocurilor ce conțin violență, sau, plasarea pe ele a unor stickere cu inscripția "interzis sub x ani". Este acesta un lucru bun sau rău? Mai degrabă consider stupid. "Tinerii nu au voie să fumeze", "Tinerii nu au voie să vadă filme erotice", "Tinerii trebuie să..." sunt lozincile vehiculate de ani de zile de o societate umană care nu înțelege că singura încurajare pentru făptuirea acestor acțiuni este chiar interzicerea lor. De ce nu am voie să fac aia? Ia să o fac să vad cum este... și iată cum totul s-a terminat. Soluția acestor cazuri nu este nici pe departe înlăturarea acestor jocuri. Oamenii trebuie să se maturizeze, și cei mici, dar mai ales cei mari care se presupune că știu

mai bine. Boala o naște doar educația dată de societate, educația dată de familie și din păcate cel mai la urmă gîndirea proprie. În nici un caz filmele sau mai ales jocurile.

La noi din fericire încă nu s-a ajuns aici. De altfel, ar fi și penibil ca guvernul să pună limite de vîrstă pe jocuri cînd nici macar nu știe ce este aceea piraterie și că la noi la 1 joc legal se vînd 500 piratate. Ar fi ceva în genul: "D-l care vindeți jocuri ilegal, vă rog vindeți ilegal numai pe cele fără scene cu sînge". Nu ar fi însă decît încă un defect al societății în care trăim și care caută mereu un țap ispașitor pentru proasta sa funcționare.



INTERNET

viteză de transmitere a datelor

2 Mbps

PARTENERI

DeltaSoft - Brașov
Verena - Sibiu
Onix - Rm. Vâlcea

ElectroOrizont - Tg. Mureș
Romlotus - Galați
Tomrad - Constanța
M&M Computers - Ploiești

ROKNET

Connection with the future

Serviciul INTERNET oferit de

ROKURA

București, str. Pitar Moș 20, sect. 1 / Tel: 01-211 1650 / Fax: 01-210 5201 / E-mail: office@roknol.ro ; http://www.roknol.ro

ACCELERATOARE GRAFICE 3D

Articol: Plăci accelerate

Tip plăci: nVidia Riva TNT

MGA G200

S3 Savage 3D

Voodoo Banshee

Redactor: George Vlănoiu

Chiar dacă, din nefericire, la noi de abia au început să se înmulțească plăcile bazate pe 3dfx Voodoo 1, lumea hardware-ului grafic dedicat 3d devine din ce în ce mai complexă, următoarele luni fiind extrem de agitate, în special urmărindu-se lansarea unei soluții cât mai atractive pînă la Craciun, perioada în care vânzările sunt egale cu cele din întreg restul anului.

În trecut procesorul era cel care se ocupa de calcularea întregii imagini "3d", așa ca puterea de calcul și așa redusă (pentru standardele actuale) nu oferea suficiente resurse pentru obținerea unei grafici de calitate la o viteză suficient de mare pentru a nu transforma jocul într-o vizionare de diapozitive. Odata cu apariția acceleratoarelor 3d situația a început să se schimbe, ceea ce se poate vedea cu ușurință în jocurile din acea perioadă. Acestea preiau o mare parte din sarcinile procesorului, lăsînd în grija acestuia numai generarea unei imagini poligonale, "wire-frame" (aduțiva aminte cum arata, de exemplu, Elite), după care placa grafică se ocupa de texturarea poligoanelor obținute, de umbrirea și filtrarea acestora, de calcularea poziției elementelor 3d pe axa z.

Primul adevărat accelerator grafic ce oferea în același timp o imagine de calitate combinată cu o viteză destul de mare a fost cel al firmei 3dfx (ce nume!), Voodoo (1). Meritul acestuia a constat în special în deschiderea drumului către o combinație a celor două laturi ale accelerării, nimeni nefiind satisfăcut numai de viteza obținută în detrimentul calității grafice. Aceasta este problema cu care se confruntă și acum producătorii, stacheta fiind însă mult mai sus, ridicată iarăși



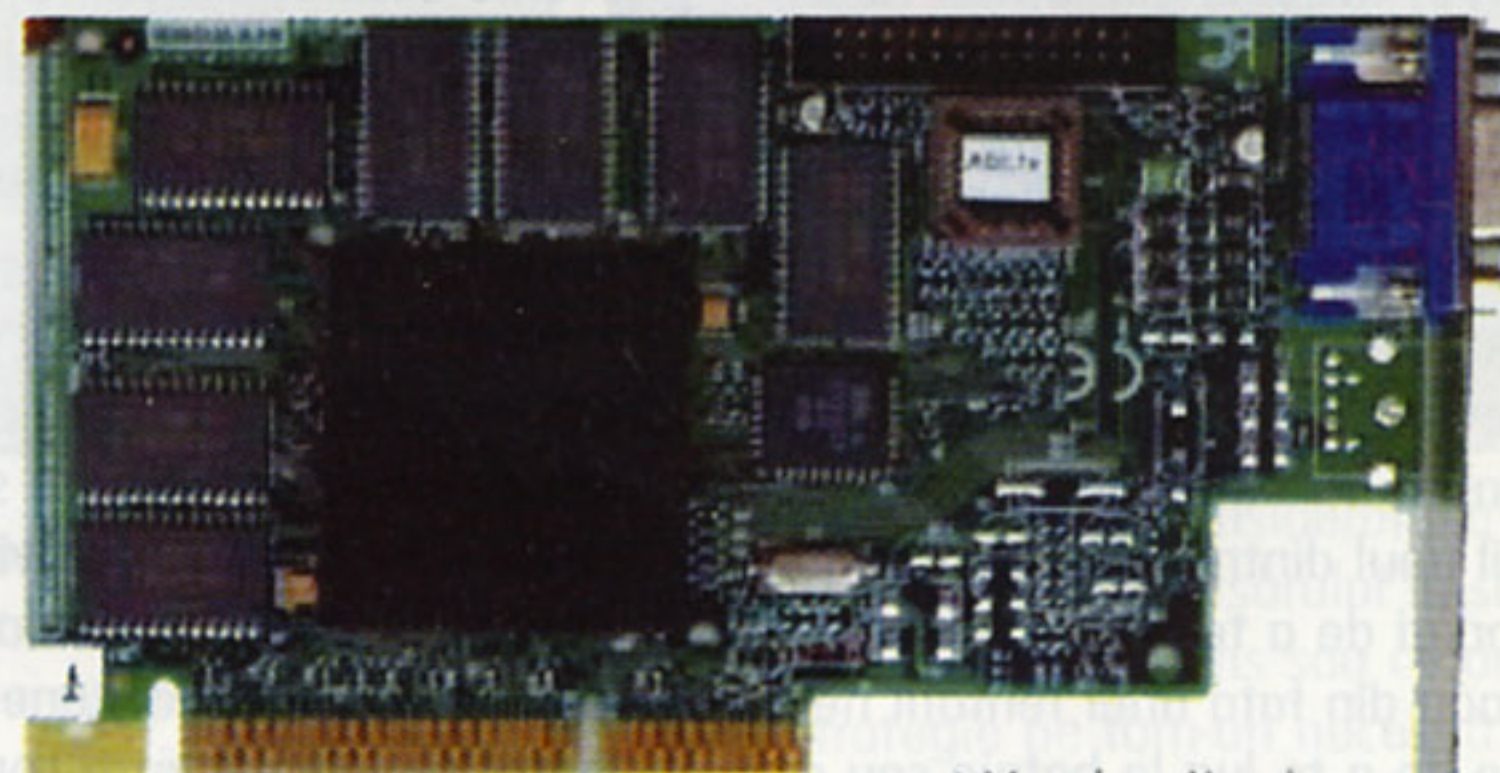
nVidia Riva TNT

Un alt pretendent al tronului, TNT-ul pare a avea cele mai mari șanse la tron. Cifrele anunțate sunt copleșitoare: 250 Mpixels/s, 8 milioane de triunghiuri/s, 7 milioane de tranzistori (cam cât un Pentium II).

Ca de obicei, realitatea e puțin mai dură. În primul rînd tehnologia 0.35 microni nu va permite atîngerea frecvenței de 125 Mhz, iar tehnologia de 0.25 microni va putea fi folosită de abia mai tîrziu, la sfîrșitul anului acesta. Deci cifrele anunțate nu corespund realității imediate (circa 200 Mpixeli/s la 100Mhz). Mai exista o problemă. Numele plăcii vine de la Twin Texel, ceea ce sugerează existența a două unități de texturare, la fel ca la Voodoo 2, deci un plus de viteză în Quake 2. Cum la Voodoo 2 fiecare unitate de texturare procesează 90Mpixels/s, e clar că TNT va avea un plus de viteză față de aceasta, datorită ratei de 100-125Mpixels/s pentru fiecare procesor de texturare. Diferența însă nu este atît de mare, cel puțin în varianta inițială. Problema este că s-ar putea ca TNT

promite o creștere simțitoare a performanțelor. Riva TNT este compatibilă Direct3D, iar OpenGL este asigurat prin intermediul unui ICD. Același minus inerent, dar nu extraordinar de important în prezent, lipsa compatibilității Glide. Plăcile bazate pe chipset-ul nVidia Riva TNT vor avea 16 Mb de memorie SGRAM sau SDRAM la 100 Mhz.

manța 2d, dar, după cum am spus, aceasta a intrat în standard. 9i acest chipset ofera ieșire TV. Vor exista atît versiuni AGP "x2" cît și versiuni PCI, pînă acum anunțându-se următoarele carduri: STB Velocity 4400, Diamond Viper V550, Creative Labs Graphics Blaster Riva TNT și ELSA Erazor II. Prețul inițial era aproximativ egal cu al



Un RamDAC la 250 Mhz completează imaginea plăcii cu o bună perfor-

unui Voodoo II, ulterior scăzînd datorită intrării în cărți a Diamond și Creative Labs.





MGA G200



O data cu lansarea seriei G200, Matrox reintra în cursa pentru cel mai bun producator de plăci grafice. După slaba calitate 3d a vechilor Mystique și Millennium II, s-ar fi putut crede ca cei ce produceau de acum câțiva ani buni cele mai rapide plăci (2d) s-au împotmolit în ceea ce privește obținerea unei imagini 3d de calitate. Însa, pentru a-și menține imaginea de marca, Matrox a reușit să creeze ceva ce poate sta liniștit lângă Voodoo 2. Așa cum au făcut și la generația anterioară, Mystique G200 se adresează amatorilor (cred că ar trebui de acum să spunem profesioniștilor) de jocuri, oferind un DAC la o frecvență de doar 230Mhz și ieșire TV. Millennium G200 prezintă un DAC mai rapid (250 Mhz) și o memorie mai bună, fiind destinat profesioniștilor (pur și simplu - business).

Plăcile se livrează în

standard cu 8 sau 16 Mb de memorie. Performanța 2d a lui G200 este superioară celei a vechiului Millennium II.

În ceea ce privește viteza 3d, Matrox G200 se situează în urma Voodoo 2 cam cu 15%, însă calitatea imaginii compensează această diferență. G200 mai are ca atuuri și faptul că este o soluție integrată 2d/3d, are suport AGP (se va lansa probabil și o versiune PCI) și toate acestea la un preț mult mai mic decât Voodoo 2.

Compatibilitatea este asigurată cu toate jocurile ce folosesc Direct3D și un suport OpenGL este pe cale de a fi lansat. Până atunci compatibilitatea OpenGL este asigurată prin intermediul unui D3D wrapper, care permite rularea Quake 2 la o viteză și calitate grafică. Deci evident nu va fi suportat Glide-ul însă oricum singurele care oferă compatibilitate cu acesta sunt

produsele 3dfx, respectiv Voodoo 1, Voodoo 2 și Voodoo Banshee. DirectX 6 oricum reprezintă un contracandidat serios al Glide-ului, deci compatibilitatea cu acesta din urmă nu mai este absolut necesară decât pentru jocurile mai vechi, care nu arată bine decât în versiunea 3dfx (Janes F-15, Longbow 2 sau F22 ADF). Avantajul clar al lui G200 îl reprezintă posibilitatea de a rula jocurile la rezoluții net superioare (cum va suna 1600x1200?) spre diferența de 800x600 (Voodoo 2), respectiv 1024x768 (Voodoo Banshee). De asemenea, G200 procesează imagini în 24 sau 32 de biți, dacă jocul suportă, rezultatul fiind excepțional,

chiar dacă diferența este greu de sesizat de către ochiul uman. Esențial este că se poate rula, dacă și celelalte resurse ale sistemului permit, sub rezoluții și adâncimi de culoare ce pot fi transpuse pe monitoare de dimensiuni mari fără ca aceasta să diminueze calitatea vizuală. Suportul AGP "x2" este cel mai bun din cele întâlnite până în prezent, asta mai ales pentru situația în care jocurile vor folosi o cantitate tot mai mare de texturi și memoria locală va deveni insuficientă, G200 putând citi și scrie din și în memoria sistemului. Beneficiază și de un sistem propriu de bus mastering, numit Intelligent Scatter Gather Bus Mastering.

Calitatea imaginii este impecabilă, Voodoo 2 nu mai deține monopolul acesteia, ba chiar capacitatea lui G200 de a lucra în 32 biți surclasează Voodoo 2.

Deocamdata regele rămâne pe tron, dar nu trebuie uitat că driverele Voodoo 2 au ajuns deja într-un stadiu avansat, pe când G200 este de abia la început, iar pe de altă parte jocurile actuale încă nu folosesc la maxim posibilitățile plăcilor 3d, nici macar cele ale "vechiului" Voodoo 2.

Trebuie reținut însă că dacă o aplicație suportă Glide, viteza Voodoo 2 cu Glide comparată cu viteza G200 sub Direct3D poate fi mai mare cu 100%!



de cei de la 3dfx, întrucât performanța plăcilor Voodoo 1 era plafonată la o viteză a procesorului de 200Mhz, după care o creștere a puterii de calcul nu mai influența în nici un fel performanțele grafice.

Actualul rege al lumii jocurilor 3d este Voodoo2, în special datorită faptului că Glide, API-ul specific 3dfx oferă (mai bine zis oferea) singura variantă cu adevărat arătoasă pentru jocuri. Față de generația anterioară, Voodoo 2, devenit la rândul său istorie, oferă o performanță triplă, pe lângă o îmbunătățire a calității

imaginii (țineți cont că la data lansării Voodoo 1 acesta oferea categoric cea mai bună imagine), mai multă memorie (până la 12 Mb), cea ce oferă posibilitatea obținerii de rezoluții 800x600 sau chiar 1024x768 în modul SLI (2 carduri identice Voodoo 2 rulând în paralel).

Cea mai importantă inovație o reprezintă existența a 3 procesoare pe placă, din care două se ocupă de texturare, permițând acestor plăci să fie mai rapide decât cele ce nu beneficiază de o asemenea structură în jocurile ce folosesc

această tehnologie: Quake II, Unreal și o serie de alte jocuri ce urmează să apară. Limitările sale încep să se facă însă simțite în prezent, mai ales în domeniul rezoluțiilor oferite, și de asemenea posibilitatea de a procesa în numai 16 biți, precum și lipsa suportului AGP (chiar dacă chipset-ul permite realizarea unei asemenea plăci adevăratele avantaje ale AGP-ului nu pot fi folosite de Voodoo 2). Plafonul este atins de Voodoo 2 doar în compania unui Pentium II la 400Mhz, cu un procesor mai slab acceleratorul așteptând

după acesta generarea imaginii poligonale.

AGP: ADVANCED GRAPHICS PORT

AGP pare a fi calul de bătaie al tuturor producătorilor de carduri grafice 3d, cu atât mai mult cu cât Windows-ul 98 suportă într-adevăr toate facilitățile oferite de această interfață, creată special pentru grafică. Atenție deci, dacă tot investiți într-o placă AGP, optați pentru Windows 98, altfel nebeneficiind decât de avantajul celor 66Mhz în loc de cei 33Mhz ai PCI-ului.

Avantajele AGP-ului ar fi următoarele:

1. viteza de transfer-PCI poate atinge o rată de transfer de 133 Mbytes/s, pe când AGP-ul atinge din start 266 Mbytes/s, iar în modul "x2" o rată de 512 Mbytes/s. Pentru 1999 se preconizează atingerea ratei de transfer de 1 Gigabyte/s, odată cu oferirea suportului AGP "x4". Deci comunicația între procesor și placa grafică se realizează mult mai rapid prin intermediul AGP.

2. capacitatea de a prelucra texturi mai mari și/sau mai multe, deoarece AGP-ul conectează placa grafică la procesor și la memoria sistemului, permițând un acces rapid la resurse dar și folosirea memoriei sistemului de către placa video în mod direct, ca și cum ar fi memorie locală, pentru stocarea unor texturi mai mari, deci oferind o imagine mai bună. Evident este necesară o memorie cu un timp de acces cât mai mic, dar având în vedere că plăcile cu bus la 100Mhz au apărut și memoria ce poate rula la această viteză este disponibilă aceasta nu constituie o problemă decât pentru buzunar.

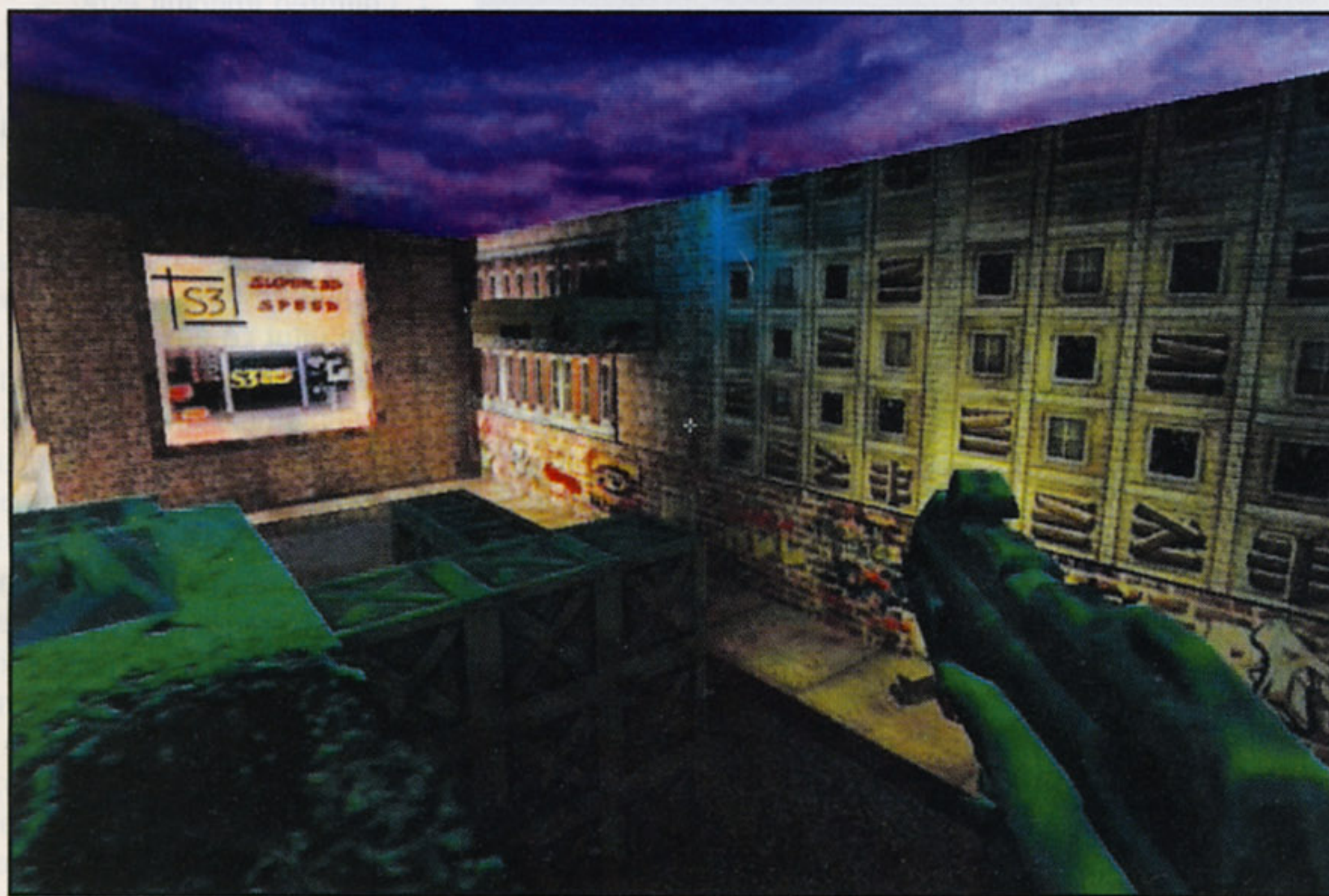
Totuși investițiile în acest domeniu trebuiesc făcute cu un ochi în viitor, cu unul în trecut și cu amândoi în prezent, deci AGP-ul trebuie luat în calcul ca viitorul drum pe care vor merge cardurile grafice, chiar dacă există posibilitatea ca și el să aibă soarta tehnologiei MMX.

Prezentul însă arată că toți marii producători de chipset-uri grafice au optat pentru AGP, ceea ce spune multe. Există jocuri care chiar pe un accelerator AGP mediu (cum este i740) arată mai bine decât pe un Voodoo 2 (PCI - evident), datorită cantității mari de texturi folosite.

ACTUALITĂȚI

Chiar dacă Voodoo 2 încă nu a fost detronat, aceasta în mod cert nu va întârzia să se producă. Pretendenți sunt mulți și tare bine pregătiți, ca dovadă că "parinții" lor și-au învățat lecția dată de 3dfx cu cele două generații Voodoo. În plus, chiar și 3dfx a învățat din propriile greșeli, noului Banshee neputându-i-se reproșa decât câteva lucruri. Am menționat anterior că Glides era singurul API care permitea producătorilor de jocuri să ofere o grafică de calitate. Acum, odată cu lansarea DirectX 6, acest monopol a

S3 Savage 3D



Uchiul chipset al firmei S3, Virge, a fost clasificat de unele persoane ca decelerator. Pentru a-și recâștiga faima, S3 a acordat o mare atenție realizării unui pretendent la tronul deținut de Voodoo 2. Astfel s-a născut sau este aproape (relativ) de a se naște "sălbaticul" S3 Savage 3D, gata să rupă vraja 3dfx.

Se pare că dorința S3 este aproape de a fi realizată, întrucât, chiar și în stadiul actual al plăcii și driverelor, care nu sunt încă finalizate, Savage 3D depășește Voodoo 2 cu 15-20%. Apar și niște minusuri față de acesta, date de lipsa unei a doua unități de texturare, ceea ce scade performanța în jocurile optimizate pentru aceasta (Quake 2). Performanțele Savage 3D sunt foarte apropiate de cele ale

3dfx Voodoo Banshee, chipset-ul S3 beneficiind însă de suport AGP "x2" și de o metoda de compresie a texturilor propriie.

Această metodă de compresie se numește S3TC și realizează o reducere a mărării texturilor prin inevitabila scădere a calității acestora. Compresia de 4:1 oferă o creștere substanțială de viteză, dar pierderile calitative par prea mari. De asemenea, timpul de încărcare și compresie a texturilor "fixe" este destul de mare, iar compresia texturilor dinamice necesită o solicitare a procesorului. Cu timpul o să apară în mod necesar noi metode de compresie, datorită creșterii constante a numărului și dimensiunii texturilor folosite în jocuri, însă deocamdată Savage 3D se află în postura de deschizător de drumuri

și prin urmare rezultatele nu sunt stralucite în această privință. Oricum Microsoft a implementat această facilități în DirectX 6, așa că orice joc care va folosi această bibliotecă de funcții va beneficia de un plus de viteză și de o scădere a calității imaginii. Totuși această tehnică va putea fi dezactivată prin intermediul unor registrii. În prezent apar o serie de incompatibilități cu engine-ul de Quake 2, obiectele transparente nefiind tocmai transparente, iar o altă versiune de drivere produce dispariția crosshair-ului.

În plus, prima placă bazată pe Savage 3D, lansată de Hercules (Hercules Terminator Beast), va rula la numai 110Mhz, în loc de 125 cum a fost proiectat chipset-ul, din cauza unor probleme cu

încalzirea plăcii. Maximul de memorie este de 8 Mb, S3 bazându-se pe tehnologia de texturare AGP, deci pe folosirea memoriei sistemului în acest scop.

Savage 3D va fi compatibilă DirectX3D, OpenGL, precum și S3 MeTaL, un API propriu S3, pe care aceștia susțin că îl vor pune la dispoziția producătorilor de jocuri pentru ca utilizeze posibilități ale plăcii nefolosite încă de DirectX sau OpenGL.

Chipset-ul S3 Savage 3D prezintă în mod clar un potențial extraordinar, însă versiunea actuală nu este suficient optimizată pentru a fi lansată pe piață, așa că nu cred că lansarea plăcii Hercules ar trebui să se facă atât de repede.

Prețul se pare că va fi cam la același nivel cu MGA G200, deci sub cel al Voodoo 2. Va exista și o versiune PCI, pentru sistemele ce nu beneficiază de AGP, însă, după cum am văzut, S3 folosește intens avantajele AGP-ului, deci performanțele variantei PCI vor fi mult mai slabe. Ieșirea TV este suportată și de Savage 3D, deoarece se pare că va deveni un standard pentru cardurile destinate jocurilor.



3dfx Voodoo Banshee



Prima soluție 2d/3d viabilă a firmei 3dfx este totodată și prima oferită în varianta AGP. Aceasta nu înseamnă însă că și beneficiază de toate facilitățile acelei interfețe, singurul beneficiu fiind rata de transfer mai mare specifică AGP "x1".

În ciuda acestui fapt Banshee nu reprezintă doar o copie a unui Voodoo 2 careia i s-a adăugat o componentă 2d, transferată pe AGP. Diferențele sunt mari în cel

putin două direcții:

1. Voodoo 2 are două unități de procesare a texturilor, realizând o dublă texturare la o singură trecere. Banshee nu folosește această arhitectură, de unde și o performanță mai redusă în Unreal sau Quake 2. În schimb, singura unitate de texturare are la dispoziție mai multă memorie, Banshee suportând 16 Mb de memorie, deci 8 Mb de memorie dedicată texturilor, față de cei 4 Mb per

unitate de texturare la un Voodoo 2 cu 12 Mb.

2. Un al doilea aspect ce trebuie luat în calcul este cel al frecvenței de funcționare: Banshee funcționează la 100 Mhz, comparativ cu 90 Mhz ai Voodoo 2, deci viteza plăcii sub Direct3D sau Glide va fi cu aproximativ 30% mai mare decât cea a Voodoo 2. Ulterior, în primul trimestru al lui 1999, odată cu trecerea de la tehnologia de fabricație de 0.35 micrometri

la cea de 0.25 micrometri se preconizează trecerea la o frecvență de 125 Mhz și instalarea suportului AGP "x2".

Cel mai important avantaj pe care îl are Banshee asupra celorlalți concurenți este compatibilitatea Glide, pe lângă cele standard Direct3D și OpenGL, aceasta fiind singura variantă ce permite rularea softului optimizat pentru API-ul 3dfx.

Nu există nici o schimbare în ceea ce privește limitarea la z-buffer pe 16 biți a Voodoo 2, Banshee având aici un relativ dezavantaj față



de concurenți, însă aflând Voodoo 2 cât și Voodoo Banshee prezintă încă o imagine ce rezistă comparației. Diferența în rezoluția maximă permisă, aceasta fiind 1024x768 sub Glide, dar 1600x1200 sub Direct3D.

Diamond urmează să lanseze o placă bazată pe 3dfx Voodoo Banshee, numită Diamond Monster Fusion, care va avea 16 Mb de memorie și suport AGP, la un preț similar Matrox G200.



DE GLAZE 3D



La ora actuală două plăci Voodoo 2 în modul SLI rămân varianta optimă, însă piața va oferi alternative suficient de bune la dominația 3dfx. Se pare însă că anul viitor ne așteaptă o puternică surpriză din partea unei companii necunoscute încă: Bitboys Oy. Responsabili pentru tehnica numită bump mapping incorporată în DirectX 6, băieții analizează de ceva timp realizarea unui accelerator 3d numit Glaze 3d, care va detrona definitiv

orice candidat actual la dominație. Simpla cifră de 400Mpixels/s spune totul, datorată în special folosirii de memorie DRDRAM, ce permite un transfer de 6.4

Gigabytes/s. Evident, placa va lucra în 32 biți, cu z-buffer pe 32 biți, permițând rezoluții de 1600x1200. Va suporta patru (4) texturări simultane într-o singură trecere, Compatibilitatea Direct3D și OpenGL devenite suficiente odată cu apariția DirectX 6 și probabil DirectX 7, capacitatea de a folosi mai multe tipuri de memorie (SDRAM, SGRAM, RDRAM, SLDRAM), posibilitatea ca pe aceeași bază să se monteze componente diferite, conferind o rată

de 200 până la 800 Mpixels/s, precum și procesarea hardware a triunghiurilor, începând de la 3 milioane de triunghiuri pe secundă și putând urca până la înlocuirea cu un procesor de geometrie, ceea ce reduce vertiginos impactul asupra

procesorului, indică în mod clar că Glaze 3D este un câștigător, însă numai viitorul ne poate spune dacă nu va apărea altceva mult mai puternic, care să lupte pentru supremație dincolo de anul 2000.



CHIPSET	nVidia Riva TNT	S3 Savage 3D	Matrox G200	3dfx Voodoo Banshee	3dfx Voodoo 2
Texturare multiplă la o singură trecere	Da	Nu	Nu	Nu	Da
Texturare true color	Da	Da	Da	Nu	Nu
Filtrare trilineară	Da	Da	Da	Da	Da
Texturare AGP	Da	Da	Da	Nu	Nu
z-buffer	24 biti	24 biti	32 biti	16 biti	16 biti
Rezoluția maximă	1920x1440	1600x1200	1900x1280	1600x1200	800x600
Memorie	4/8/16 Mb	2/4/8 Mb	8/16 Mb	4/8/16 Mb	6/8/12 Mb
API-uri suportate	Direct3D OpenGL	Direct3D OpenGL	Direct3D OpenGL	Direct3D OpenGL Glide	Direct3D OpenGL Glide
Rata de umplere	200/250Mpx/s	125Mpixels/s	100Mpixels/s	100/125Mpixels/s	90Mpixels/s
Număr maxim de triunghiuri prelucrate	6-8 milioane/s	5 milioane/s	1.5 milioane/s	3-4 milioane/s	3-4 milioane/s

dispărut, API-ul Microsoft permițând realizarea aceluiași efecte. Încă nu au apărut jocuri care să folosească efectiv DirectX 6 și deci să stoarcă ultima picătură de vlagă din acceleratoarele compatibile Direct3D, dar nu va mai dura mult până ce acestea se vor lansa.

În plus DirectX 6 va folosi din plin tehnologia 3DNow!, folosită de noile procesoare AMD K6-2, așa că nu numai posesorii unor Pentium II-uri se vor bucura de o viteză decentă, ci și muritorii de rând (performanța unui K6-2 se apropie vertiginos de cea a unui Pentium II la aceeași frecvență la rularea Quake

2 pe Voodoo2, în varianta optimizată 3DNow!).

Concurenții s-au așezat deja la linia de start, se îndreaptă spre aceasta sau tocmai se echipează pentru startul vieții lor. În ordinea apariției, enumerăm: 3dfx **Voodoo 2**, despre care s-a scris suficient; Matrox a lansat deja seria **MGA G200**, Mystique G200 și Millenium G200; S3 lucrează încă la noul chipset **Savage 3D**; nVidia încearcă să învingă magia voodoo cu **Riva TNT**; 3dfx va încerca o nouă soluție 2d/3d după insuccesul Voodoo Rush, sub numele de Voodoo **Banshee**.

Nu menționăm aici chipset-

ul Intel i740 întrucât acesta se încadrează în zona de piață vizată anterior de S3 Virge, adică mult, ieftin și... mediu. Oricum performanțele i740 sunt net superioare Virge-ului, elocvență fiind și includerea sa în lista (de loc lungă) de acceleratoare suportate de Warbirds și, mai nou, de Dawn of Aces.

Toate plăcile se comportă foarte bine în 2d, ajungându-se deja aproape de maximul permis de tehnologia actuală. Diferențele în această privință sunt atât de mici încât nu trebuie luate în calcul la optarea pentru unul dintre acceleratoarele analizate.

Realizându-se benchmark-uri comparative între Pentium 2 și K6 2 în Quake 2 ce iese în evidență este că K6-2 fără 3D Now! nu are nici o șansă. Imediat ce intra în scena 3D Now!, treburile iau o mică întorsătură în favoarea AMD. Folosind drivere clasice (3dfx Glide) K6-2 a pierdut detașat în fața Pentium-ului, dar a câștigat mai toate testele cu 3D Now!. Mai mult, AMD afirmă că driverele pentru

Quake II sunt încă beta iar ce este mai frumos nici nu s-a văzut.

Se poate observa însă ceva destul de ciudat: cu cât se mărește rezoluția, diferențele dintre AMD și Pentium se micșorează, pentru că la 800x600 AMD sa piardă!. Lucru extrem de ciudat, din nou, pentru că 3D Now! beneficiază de o lățime de bandă FPU mai mare.

NOUȚĂȚI

UN NOU MILLENIUM

O nouă versiune de Millenium G200 este disponibilă cu un RAMDAC la 320MHz. Aceasta permite unui Millenium G200 SE să atingă rezoluții de 2048 x 1236. Această placă video este concepută pentru a fi folosită alături de monitoare de înaltă performanță cum ar fi Veiwsonic P817.

UN NOU BUS

Cam asta planuiesc câteva din cele mai importante firme producătoare de hardware: Compaq, Hewlett Packard și IBM. Este vorba de o înțelegere între acestea pentru ca împreună să aducă îmbunătățiri în standardul de PCI bus. Noile idei, strânse sub numele de PCI-X, sunt o extensie a bus-ului PCI clasic ce va merge la 133 MHz, și va fi folosită pe serverele mari și pentru aplicații industriale. PCI-X va oferi un bandwidth mai mare și va avea avantajul compatibilității cu sistemele deja existente. Sistemele ce vor include PCI-X vor fi disponibile după jumătatea lui 1999.

Un astfel de bus PCI-X, pe 64 biți și 133 MHz va permite rate de transfer de până la 1GB pe secundă, ceea ce este cam de 8 ori mai mult decât acum.

Noua tehnologie a fost prezentată la SIG (PCI Special Interest Group) ceea ce înseamnă că se intenționează ca PCI-X să devină standard pentru noile sisteme ce vor apărea ulterior.

SPECTRA 2500

Apariții noi pe țărâmul 3dfx. Canopus Corporation aduce un specimen nou pentru deja obișnuita serie RIVA TNT, nedorind să rămână în urma celor

de la STB care au scos STB Velocity 4400. Ca și produsul celor de la STB, Spectra 2500 este dotată cu 16 M SDRAM video, însă aduce și câteva inovații de la Canopus. Este vorba de "reverse pass-thru", beneficiind de tehnologia WitchDoctor și de cablu video-in prin portul optional Spectra Video Port 600.

Spectra 2500 este ușor de instalat și configurat, oferind în Advanced Options setări pentru Direct3D și OpenGL. Nu sunt incluse extrem de multe setări, dar este frumos din partea lor că orice click dreapta pe fiecare din ele oferă un meniu de help, foarte folositor.

Aplicațiile oferite la cumpărare sunt: Application Launcher, Display Control, Media Scope, și Quick Control. Application Launcher este similar cu Microsoft Office Toolbar, foarte interesantă fiind opțiunea de a seta rezoluții diferite pentru fiecare buton ce pornește o aplicație. Display Control stă frumos în system tray, ușor accesibil. Media Scope este similar cu Total Cinema, un media player. Quick Control va sta tot în system tray și este foarte folositoare pentru Quake II de exemplu, dacă avem de făcut ajustări la modul video.

Pe un Pentium II s-au atins framerate cam astfel: 80,1 la 640x840, 57,9 la 800x600, 35,9 la 1024x768 și 14 la 1600x1200. Spectra 2500 oferă oricum rezoluții excelente de până la 1920x1440 în High Color și 1920x1080 în True Color. Astea toate sunt oferite la un preț normal pentru genul acesta de plăci - aproximativ 200\$, și necesită Windows 95/98 sau NT4 și un slot AGP.

GHIDUL CUMPĂRĂTORULUI

Firme	Gateway	BEST	GREEN	Enter
Produse	2000	Computers	Computers	
► Voodoo 4 Mb	81	77	80	60
► DIMM 32	50	40.9	39.6	38
► Procesor Pentium 233	-	154	-	140
► Procesor K6-266	128	110	-	100
► Procesor Pentium II 300	-	309	311	-
► HDD 3.2 GB (Western Digital)	186	162.7	138	135
► Modem 33.600 (Rockwell)	47	31.8	35	31
► CD-ROM 24X (LG/Sony)	65	59.9	60	55 (32X)

Contact

Gateway 2000	230.53.10
Green Computers	310.20.93
Best Computers	092.556.510
ENTER	659.29.17 / 090.884.958

Informații

Prețurile sunt în dolari, nu includ TVA și sunt corecte la 15 Septembrie 1998
Firmele ce doresc să ia în parte la acest top sunt rugate să sune la serviciul marketing

QUAKE II goes full 3D

Pentru ca imersiunea să fie cât mai puternică, jocurile folosesc imaginile 3D accelerate hardware, sunetul 3D



pozițional, eventual force-feedback. Din nefericire există jocuri foarte jucate, care însă nu beneficiază de prea mult din avantajele tehnologiilor actuale. Un exemplu elocvent este Quake II: imaginea este 3D și de o calitate excelentă, mai ales în compania unui accelerator grafic pe măsură, capabil de rezoluții superioare; în ce privește sunetul, stereo spune totul. În plin avânt al sunetului spațial pare de neconceput ca un 1st person shooter să nu-ți permită localizarea adversarului după sunetele pe care le produce. Și totuși Quake II nu folosește (de fapt nu folosea) nici un fel de API de sunet 3D. Iată însă că a sosit și momentul mult așteptat. De acum vom putea "ciuli" urechile în toate părțile pentru a putea obține încă un frag sau a ne salva pielea.

IAS

IAS este un nou standard audio, fiind prescurtarea de la Interactive Around-Sound, elaborat de EAR (Extreme

Audio Reality) și are un mare avantaj față de A3D: poate fi implementat pe orice placă de sunet cu suport pentru mai mult de 2 boxe, singura condiție fiind folosirea DirectX 5 (minim) sub Windows 95 sau 98. Asta nu înseamnă că nu poate lucra cu doar 2 boxe, dar finalitatea sa este implementarea sunetului spațial pe mai multe boxe. Totul se rezumă la o colaborare între producătorul plăcii de sunet și Extreme Audio Reality pentru a putea fi adaptată tehnologia IAS la modelul respectiv. Este vorba de realizarea unui driver care să ofere acest suport, neimplicând modificarea părții hardware. Evident este necesar ca și jocul să utilizeze acest standard, pentru că este vorba de sunet pozițional iar nu enhanced stereo. Vestea bună este că vom mai auzi de IAS, patch-ul

implementând acest standard în Quake 2 fiind în stadiu de beta - îl puteți găsi pe Internet (www.ear-sound.com). Faptul că IAS nu este condiționat de hardware așa cum sunt A3D și EAX (extensie Direct Sound3D folosită de SoundBlaster Live!), garantează o mare priză la producătorii de jocuri și la cei de plăci de sunet.

Metabyte H3D

Este cazul să analizăm mai detaliat ochelarii creați de firma H3D, întrucât saltul realizat față de concurență este remarcabil. Sistemul este simplu: monitorul prezintă succesiv imaginile pentru fiecare ochi, simultan cu obturarea ochiului opus prin intermediul ochelarilor cu cristale lichide. Frecvența cu care se realizează aceasta alternanță este suficient de mare pentru ca impactul asupra ochiului să fie cât mai redus, oboseala și durerea de cap survenite în urma folosirii îndelungate a ochelarilor H3D fiind mult reduse față de variantele oferite de alte firme. Imaginea oferită de acest sistem este net superioară celei 2D prezentată de monitor, existând obiecte ce "ies" din monitor și obiecte aflate "în profunzimea" monitorului. Singurele minusuri ar fi compatibilitatea restrânsă a acestei tehnologii, respectiv din punct de



vedere hardware - doar plăci 3dfx (Voodoo1, Voodoo Rush și Voodoo2, mai nou și Banshee) și Rendition Verit- și software - numai Quake 1 & 2, Andretti Racing, precum și alte jocuri bazate pe engine-ul de Quake 2.

Există însă o serie de plăci grafice bazate pe chipset 3dfx produse de compania Metabyte (companie cu îndelungată experiență în elaborarea de software grafic), adică Wicked3D2 (Voodoo2) și Wicked3D Vengeance (Banshee), care, pe lângă avantajele clasice 3dfx, oferă suport extins pentru ochelarii H3D (Wicked Vision) și rezoluții superioare față de plăcile bazate pe aceleași chipset-uri (Re2flex).

Compatibilitatea H3D este extinsă la peste 100 de jocuri (până acum), dacă jocul realizează corect calculele matematice 3D implementarea fiind foarte ușoară, indiferent de API-ul utilizat (Direct3D, OpenGL sau Glide). O problemă a Quake-ului 2 (crosshair-ul era obiect 2D, ceea ce crea mari probleme la afișarea sa 3D) a fost elegant rezolvată prin realizarea unui sistem de ochire cu rază laser (care este, evident, 3D).

Re2flex permite atingerea unor rezoluții de 1024x720 cu o singură placă Wicked 3D2 (800x600 -toate celelalte plăci Voodoo 2), respectiv 1024x1024 în modul SLI (față de 1024x768 -restul plăcilor Voodoo 2). Pentru Wicked3D Vengeance rezoluțiile maxime sunt: 2D-2000x1500 3D-1900x1440, mult peste cifrele concurenței.

Iată deci că putem juca Quake II la adevărata sa valoare, full 3D atât audio cât și vizual. Dacă adăugăm pentru Battle Zone un joystick cu force-feedback, you're definitely there.

MEGA CONCURS Organizat de Green Computers și PC GAMING

EXCLUSIV PENTRU VOI este pus la bătaie un super kit multimedia pentru a vă dota calculatorul cu ultima tehnologie disponibil în domeniu. Puteți astfel câștiga un kit compus dintr-un CD-ROM 36X UDMA 2, un excelent Sound Blaster pe 32 de biți și nu în ultimul rând o pereche de boxe de 2 x 300W! Răspundeți doar la întrebarea:

Î: Câte plăci a pus Green Computers la bătaie în nr 8?

Nume

Prenume

Adresa:

Telefon:

Raspuns



GREEN COMPUTERS

MAGAZIN: STR BANIEI 4, PTA SF GHEORGHE, KM 0
TELEFON: 3102093 / 3102092

Cum v-am promis, o dată la două luni sunt publicați în PC Gaming câștigătorii fiecărui concurs. A venit acum și rândul rezultatului primului concurs organizat de Green Computers și PC Gaming. Acesta s-a desfășurat în numărul 8 și a avut ca subiect o placă Voodoo și o placă video Intel AGP. Fericitul câștigător este

din București și se numește: RĂZVAN GRIGORIU. Adresa lui este Str Voroneț 9, Bl D5A, Sc 1, Apt 1, Sector 3.

Acesta este primul premiu major câștigat de un participant din București așa că felicitări, la mai mare și nu uita să treci pe la Green Computers să vezi ce ai mai putea câștiga în viitor.

TOT CE ESTE NOU CA ENGINE

**ARUNCAȚI O PRIVIRE PE ENGINE-URILE CELE MAI PROMIȚĂTOARE
CE URMEAȚĂ A APĂREA ȘI JOCURILE CE VOR FI FĂCUTE CU ELE**

Tip articol: Hardware **Jocuri:** Ce au engine 3D
Prima impresie: Cu speranțe **Redactor:** Cristi Radu

Lumea artificială creată de calculator a cunoscut o mare explozie atât calitativ, ca aspect grafic, dar și ca dimensiuni fizice pe care încearcă să le imite, mai ales în ultimul timp odată cu introducerea plăcilor de accelerare 3D. S-ar putea spune că, de fapt ramura din industria calculatoarelor care s-a dezvoltat cel mai mult în ultima perioadă (nu mai mult de 2 ani) este cea legată de procesarea imaginii, în special 3D. Practic nu există companie, dintre cele care se pot mândri cu un renume internațional, care să nu fi scos pe piață o variantă "cea mai

bună". Producători de plăci grafice ca Diamond, Creative Labs, Matrox nu au întârziat să își doteze plăcile cu cele mai noi și puternice procesoare de la 3Dfx, nVidia sau Permedia.

Iar aceștia nu sunt singurii producători de cipuri 3D care se confruntă în momentul de față. Deși concurența pentru cel mai bun procesor 3D din generația a doua nici nu a început bine, un număr tot mai mare de companii (dintre care de unele nici nu s-a auzit prea multe pînă acum) prezintă specificațiile procesoarelor din generația a treia care vor apare la începutul lui 1999.

Hardware avem, ce se întâmplă însă cu software-ul. Ei bine, poate pentru prima oară, în acest moment software-ul este depășit de hardware. Prin aceasta vreau să spun că deși plăcile Voodoo2, nVidiaTNT, Matrox G200 au apărut deja pe piață, în unele cazuri deja de ceva timp, soft-urile care să beneficieze de toate avantajele pe care acestea le oferă nu au apărut încă decât cu câteva, foarte puține, excepții. Cauzele sunt multiple. Unele plăci nu aveau suport decât pentru un API proprietar și deci neinteresant de implementat pentru programe cu un public larg. Direct3D există într-adevăr de ceva timp, însă nu a fost pînă de curînd (DirectX 6) o alternativă viabilă datorită greutății relativ mari de programare și

suportului redus pentru facilitățile speciale ale plăcilor.

Exemplul cel mai concludent în sprijinul acestei afirmații este Jedi Knight 2 care deși funcționează pe orice calculator datorită Direct3D-ului, vizual nu oferă nimic spectaculos sau măcar inovator. De fapt, filosofia care a stat la baza DirectX-ului pînă la apariția ultimei versiuni cel puțin, a fost "cantitate înaintea calității".

Ce s-a întâmplat cu producătorii de jocuri în tot acest timp? Care este răspunsul lor în fața acestei provocări? Articolul de față încearcă să dea câteva răspunsuri posibile acestor întrebări.

A BLAST INTO THE PAST

Pentru a putea aborda corect viitorul trebuie să privim puțin

în trecut, spunea cineva important cred. Să vedem ce s-a întâmplat pe scurt în ultimul timp. În primul rînd am stabilit deja că baza hardware de programare există de aproximativ 2 ani. Rămîne de văzut cine a folosit-o într-adevăr în acest timp. Aria pe care 3D-ul se poate manifesta este destul de îngustă din fericire, aceasta fiind reprezentată de jocurile de acțiune tip shoot-em-up și simulatoare. La categoria acțiune am discutat deja de Jedi Knight, rămîne doar Quake 2. Acesta reprezintă într-adevăr un caz aparte din mai multe puncte de vedere. În primul rînd firma Id Software a abordat prima acest gen de joc avînd deci o experiență bogată în programarea acestui tip de joc. Acest lucru este atât de evident

LITHTECH



lata câteva din specificații: toate modelele 3D sunt scalabile în funcție de puterea de calcul disponibilă, putînd fi deasemenea deformate sau distruse în mod dinamic pe zone restrînse (cap, picioare, etc.). Animația acestor modele este foarte apropiată de realitate, avînd la bază algoritmi performanți de mișcare a fiecărei părți constitutive a unui personaj.

LithTech este puternic programat orientat pe obiecte de sine statătoare. Aceasta înseamnă o foarte bună comunicare între divesele elemente ce alcătuiesc jocul. În acest fel sunt posibile variante multiplayer încă neimplementate pînă acum cum ar fi posibilitatea "saltului" de pe un server pe altul chiar în timpul desfășurării acțiunii.

La nivel grafic, pe lîngă obișnuitele specificații înțîlnite pînă acum, mai există: umbre și lumini dinamice care se reflectă în funcție de proprietățile materialului, posibilitatea integrării ușoare a spațiilor deschise, fum și ceață colorată, sistem de par-



ticule foarte puternic dezvoltat, posibilitatea animării texturilor după algoritmi matematici pentru simularea cât mai realistă a legilor fizicii (valuri).

Pentru modelarea spațiilor și a obiectelor este inclus și un editor foarte performant în care aproape toate caracteristicile jocului pot fi modificate. Jocul însuși este extensibil prin intermediul unui sistem de DLL-uri foarte asemănător cu cel din Quake 2. Cît de performant este motorul LithTech vom vedea în curînd odată cu apariția jocului Shogo, despre care ceți citiți și la noi în revistă în curînd.

astăzi încât nimeni nu mai poate vorbi de Id Software fără să se gândească automat la Quake și Doom și invers. Programatorii de la Id (dar mai ales John Carmack) au introdus pentru prima oară conceptul de "engine 3D" ceea ce s-ar traduce prin motor grafic 3D adică bijuteria din interiorul jocului care dă viață lumii virtuale.

Să nu confundați motorul grafic cu jocul în sine! Acest lucru este foarte important de știut deoarece aproape toate jocurile care le voi prezenta au la baza un motor grafic 3D complet, cu specificul său, și cel mai important adaptabil și extensibil pentru alte caroserii (jocuri). De altfel Quake 2 are la bază de fapt motorul grafic 3D din Quake 1 însă mult îmbunătățit pentru a suporta plăcile de accelerare 3D, în special 3Dfx și PowerVR via OpenGL și nu Direct3D!

Un alt shoot-em-up apărut de curând, și care are la bază un motor 3D complet nou este Unreal. Despre el s-a scris deja destul și se va mai scrie deoarece noi "caroserii" care să acopere acest motor sunt deja în lucru, cele mai renumite fiind Duke Nukem For Ever și Klingon Honor Guard. Important de reținut în acest caz este însă faptul că Unreal este rezultatul a 4 (patru) ani de muncă fiind pornit din start ca un proiect care să dureze și să fie actual mult timp de aici încolo. Nu este de mirare cred că pe unele calculatoare se mișcă prea greu.

La simulatoare lucrurile sunt mult mai simple deoarece deocamdata singurele care se pot mândri că stabilesc un nou standard în nișa lor (atât ca grafică cât și ca complexitate) sunt F22 ATF al firmei DiD și Apache Longbow 2 de la Jane's.

De remarcat la acestea este însă puterea cu care s-au impus plăcile grafice 3Dfx, ambele simulatoare nu funcționau inițial decât dacă aveai o asemenea placă instalată în calculator.

Dar destul despre trecut, să vedem cum vor arăta lumi 3D virtuale generate pe ecranele computerelor noastre.

PRAX WAR

Sub numele acestui proiect se ascund de fapt câțiva programatori care au lucrat inițial la Duke Nukem 3D și care au format o nouă companie Rebel Boat Roker. Ca orice firmă nou înființată, RBR speră ca Prax War să rupă gura țigului. Și într-adevăr s-ar putea să o facă având în vedere următorul fapt: Prax War este scris, cu excepția câtorva rutine mai sensibile, complet în Java.

Nu este pentru prima oară când un producător de jocuri este interesat de avantajele folosirii limbajului Java (Id Software



MESSIAH



Se pare că fiecare motor grafic are particularitățile sale care îl fac deosebit de altele. Messiah nu se abate nici el de la această regulă. Într-adevăr acțiunea se desfășoară în mare parte în spații închise, însă din acest moment orice asemănare este pură întâmplare.

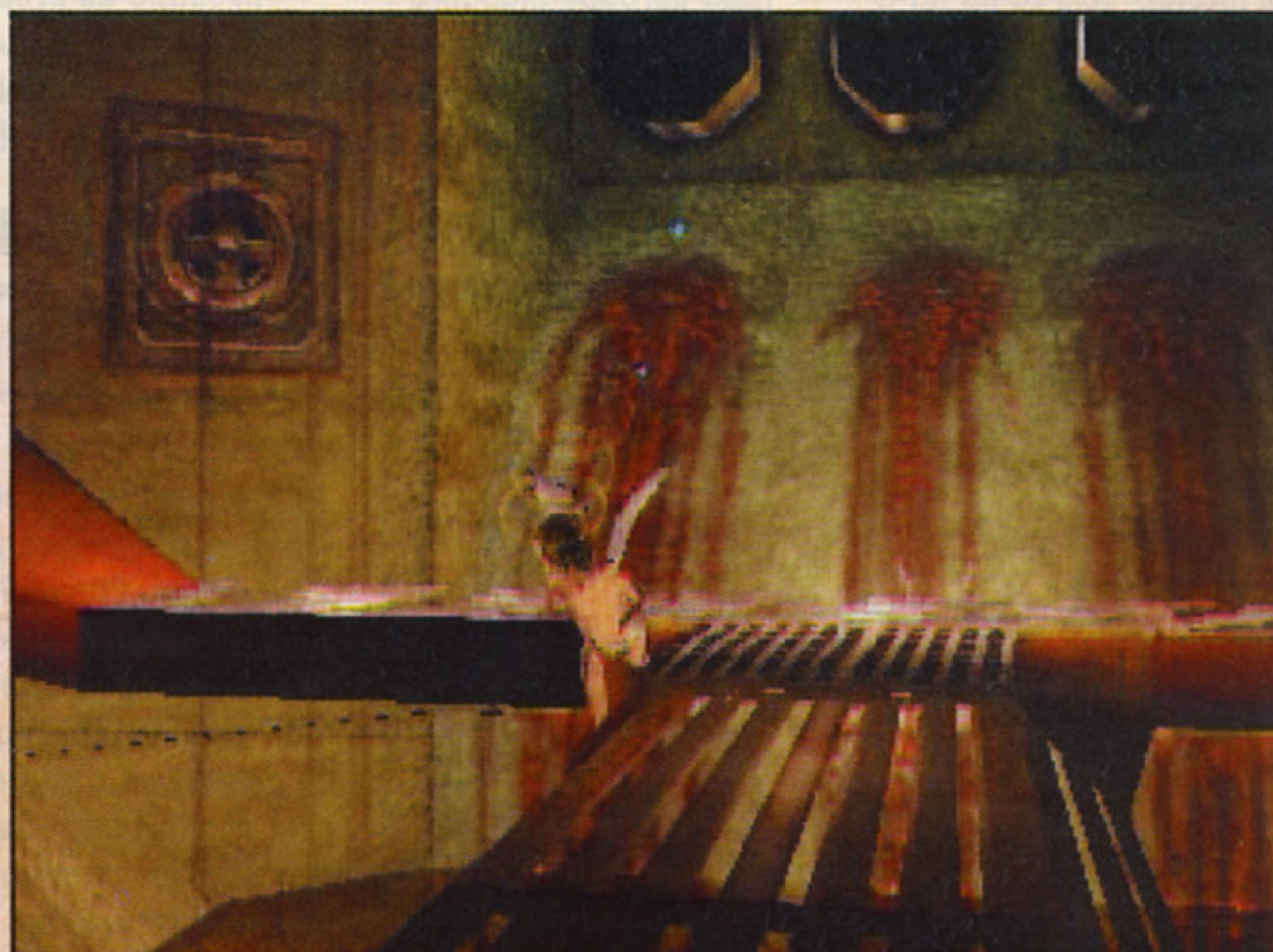
Pentru animația personajelor care apar în joc s-a folosit un sistem foarte complex și performant care aproape ar putea reprezenta un motor în sine. Astfel fiecare obiect sau personaj este creat în 3DStudio Max având fiecare cam 500000 de poligoane. Da ați citit bine, 500K de poligoane pentru a reprezenta un singur obiect. Desigur că nici un calculator personal nu poate reprezenta în momentul de față un număr așa de mare de poligoane în timp real, iar cei de la Shiny Entertainment cunosc bine acest lucru. Ei au creat un sistem care reduce în mod automat numărul poligoanelor care constituie un obiect sau personaj în momentul în care sunt afișate pe ecran în funcție de puterea de calcul, distanța dintre privitor și obiect și o mulțime de alți factori. În acest fel jocul poate fi rulat pe orice calculator din prezent dar și din viitor. Animația este realizată prin intermediul unor programe care calculează realist poziția membrelor între cadre și mărește sau micșorează numărul acestora tot în funcție de put-

erea de calcul. Modulul de iluminare este și el deosebit de puternic, folosindu-se așa numitele volume de lumină. Prin acest procedeu pot fi iluminate la un moment dat doar anumite părți ale unui obiect în funcție de poziția relativă a acestora față de lumină.

Messiah dispune de un limbaj de script, foarte asemănător cu C-ul prin

care pot fi modificați toți parametrii de rulare ai jocului de la AI până la felul armelor sau succesiunea cadrelor de animație.

După apariția oficială a jocului care va avea loc în iarna acestui an, va fi oferit și un editor specializat pentru entuziaști cu ajutorul cărora își vor putea crea singuri nivele noi.



MAX PAYNE



Cînd am văzut împreună cu colegii de revistă filmul introductiv de la Max Payne am rămas efectiv cu gurile căscate nevenindu-ne să credem că imaginile care ni se desfășurau în fața ochilor aparțin într-adevăr unui joc pe computer.

Ele aduceau mai mult cu un film cu gangsteri foarte bine realizat. Explozii, arme, atmosferă toate se aflau în acele câteva minute de prezentare a jocului. Așa că nu mi-a trebuit mult să mă reped pe Internet pentru a recitii informațiile care se estom-

paseră deja despre Max Payne. Ce oferă defapt acest joc?

În primul rînd un motor grafic 3D extrem de puternic. Pentru a vă face o idee am să dau câteva amănunte. Personajul principal, după numele căruia a fost denumit jocul, este "îmbrăcat" cu trei rînduri de haine care se mișcă independent pe el în funcție de mișcările pe care acesta le face. Sistemul de iluminare este foarte bine realizat, atenția la detaliu fiind aproape diabolică - dacă ați văzut filmul de pe CD nu puteți să fi uitat momentul în care fața lui

Payne se iluminează la colțul străzii în momentul în care își aprinde țigara-, nefiind neglijat nici un aspect care este legat de poziționare și crearea umbrelor. Sistemul de particule a putut fi admirat la lucru în mai multe ocazii: atît în momentul în care Max își mișcă capul, fumul țigării urmînd traiectoria acestuia, cît și în momentele de acțiune prin flăcările armelor. Toate obiectele pot reflecta lumina în funcție de proprietățile fizice pe care acestea le au. Astfel este posibil ca o cameră să nu aibe nici o

sursă de lumină, însă datorită iluminăției din afara ei, aceasta să fie luminată.

Editorul de nivele MaxEd, va fi inclus în kitul jocului dînd astfel posibilitatea fiecărui jucător să-și construiască singur nivele noi într-un mediu WYSIWYG (ceea ce înseamnă în traducere liberă, ceea ce vezi este ceea ce vei avea). Nu este de mirare că un astfel de joc are și cerințe mari de la sistemul de calcul. Fără un procesor de nivel Pentium II și o placă de accelerare 3D nici măcar nu îl veți putea lansa.

intenționează să-l introducă, cel puțin parțial, în viitoarea versiune Quake) dar este pentru prima oară cînd acest lucru se concretizează. Mulți vor spune că acest limbaj nu este adecvat programării jocurilor de acțiune, însă aceasta înseamnă că nu ați auzit ce performanțe va avea următoarea versiune Java 1.2 și nici de suportul nativ pentru accelerare 3D pe care îl va avea. Într-adevăr s-ar putea demonstra că Java nu va fi niciodată la fel de rapid decît C-ul pur însă la fel de bine s-ar putea ca în următorii ani aceasta să nu aibe atîta importanță. Folosirea limbajului aduce însă o mulțime de avantaje pe care jocul în sine le dobîndește automat. Suport Internet, adică multiplayer asigurat, programare orientată pe obiecte deci posibilitate de adăugare de noi entități în joc practic super ușoară. Motorul grafic va fi foarte scalabil puțîndu-se adapta în funcție de puterea de calcul pe care o aveți la dispoziție astfel o entitate care inițial este creată din 800 de poligoane se poate reprezenta din mai puțîn de 100 dacă acest lucru este necesar. Aceasta facilități nu este singulară pentru Prax War asigurînd o longevitate mare oricărui tip de joc.

Grafic se pare că Prax War va beneficia din plin de noile facilități oferite de plăcile grafice din generația a 2-a. În special așteptați-va la ceața volumetrică și mip-mapping, un procedeu de reliefare a texturilor.

Ce se poate spune în concluzie? În primul rînd lista rămîne deschisă urmînd să mai revin cu detalii și despre alte motoare grafice inclusiv cele pentru simulatoare. În orice caz tendința este clară chiar și din acest număr relativ mic pe care le-am prezentat: placa grafică de accelerare 3D devine indispensabilă iar trecerea de la editoarele clasice de nivele la aplicații profesionale ca 3D Studio Max ne face să sperăm că în curînd vom putea avea grafică 3D pe computere de calitate fotografică.

Vin vremuri bune în lumea jocurilor!



NOCTURNE

Despre acest motor grafic nu se cunosc încă prea multe detalii. Probabil că va fi folosit într-un joc care va avea același nume, aparținînd mai mult genului adventure decît celui de acțiune cu care ne-am obișnuit pînă acum. După spusele creatorilor săi, Nocturne va putea fi adaptat însă oricărui tip de joc,

fie el de acțiune, RPG sau adventure. Poate vă întrebați dacă numele are vreo legătură cu ceea ce poate să facă acest engine. Într-adevăr acest lucru este adevărat Nocturne se potrivește foarte mult spațiilor întunecate care nu beneficiază de iluminare naturală ci de cea artificială. Toate umbrele create de aceste

lumini artificiale sunt perfect desenate, respectînd legile fizicii. Umbririle nu se vor face numai de la o singură sursă de lumină, numărul acestora puțînd să fie destul de mare, iar umbrele pe care aceste le vor genera vor crește în consecință. Terminal Reality Inc. a anunțat apariția pe piață în vara lui 1999.



TRESPASSER

Trespasser este probabil cel mai realist joc 3D dintre cele prezentate.

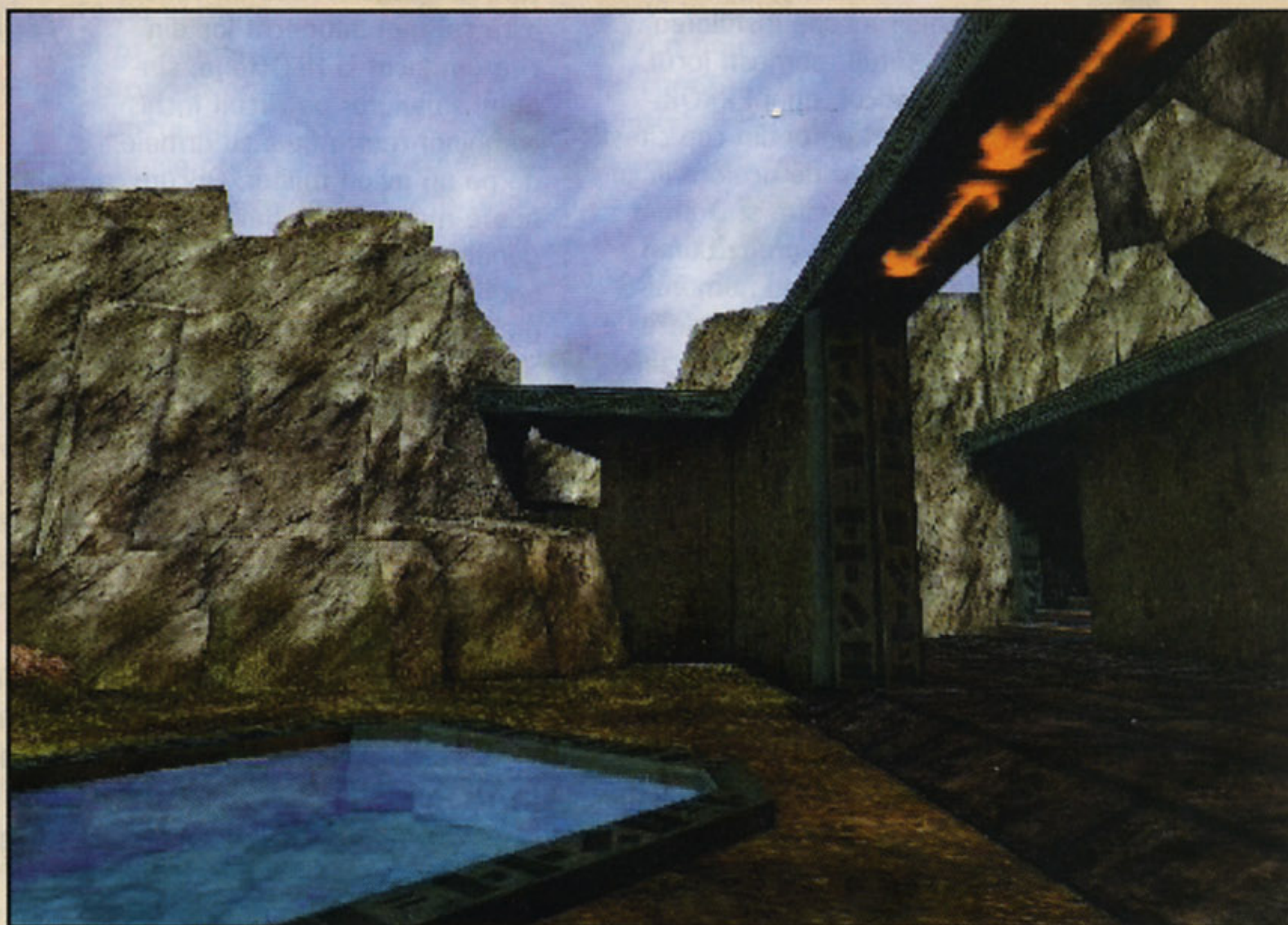
Motorul grafic care stă la baza acestui joc în stilul Jurassic Park se deosebește în multe privințe de tot ceea ce ați văzut sau citit pînă acum. În primul rînd el este destinat mai ales spațiilor deschise: păduri, defilee, râuri. Direcțiile pe care Trespasser aduce inovații puternice sunt reprezentare grafică și realism. Reprezentarea grafică este impecabilă: număr impresionant de specii vegetale realizate în cele mai mici amănunte, procedee diverse de a păstra calitatea texturilor de pe dinosauri în momentul în care te apropii de el, iluminare realistă a pădurilor "printre" frunzele copacilor, etc. Dar poate cel mai inovator lucru introdus de Trespasser este sistemul fizic înglobat în motorul jocului. Fiecare obiect are masă, orientare și viteză. Aceste proprietăți fizice determină modul în care acestea se comporta în spațiu. Dacă vrei poți roti un buștean din pădure numai pentru a vedea că locul în care a stat su-

gerează grafic umezeala și lipsa vegetației sau puteți arunca cu o piatră într-o ușa pentru a încerca să o spargeți. Mai mult decît aînt, obiectele din jur reacționează la stimuli exteriori: în momentul în care treci pe lîngă un tufiș crengile aceluia se mișcă datorită curențului de aer creat iar în ceea ce privește animalele, reacția pe care o au la diverși stimuli externi este hotărîtoare pentru AI-ul pe care îl posedă. Dinozaurii pot, în momentul în care sunt loviți să întoarcă capul imediat în direcția din care a venit lovitură pentru a identifica sursa, toate acestea nefiind prestabilite înainte de către programatori ci mai degrabă fiind rezultatul AI-ului care se ocupa de reacția la evenimente a animalelor.

Toate aceste facilități vor fi disponibile surprinzător, pentru un Pentium 166 MMX fără accelerator grafic. Pentru performanțe și calitate optime este recomandat însă un accelerator grafic 3D. Așteptați-vă la Trespasser în toamna acestui an.



PREY



Motorul grafic care stă la baza acestui joc reprezintă calul de bătaie pe care s-a hotărît să-l folosească 3D Realms pentru următorii ani și pentru următoarele patru jocuri. "The Portal Engine" cum este denumit în engleză, abordează problema creerii lumilor 3D dintr-un alt unghi. În loc ca pînă acum cînd un joc era împărțit în mai multe nivele care se încărcă unul după altul, mai bine avem un singur nivel imens dar cu nenumărate "porți" spațiale care te transportă dintr-un loc în altul. În felul acesta toată memoria pe care o ocupa pînă acum geometria unui nivel poate fi folosită mult mai eficient pentru a stoca obiecte cu toate informațiile fizice de greutate, duritate pe care acestea le au. Ce înseamnă asta practic? Închipuți-vă că vă aflați într-o cameră înarmată cu o mitralieră de asalt. Într-un colț există o lampă care luminează realist un fotoliu și masuța din fața sa pe care sunt așezate niște reviste și o cană. Acum trageți un glonț în lampă. Aceasta se stinge printr-o explozie scurtă. Furios mai trageți în lampă de cîteva ori pînă cînd aceasta cade pe jos spargîndu-se

în bucăți. Enervat de-a binelea scoateți lansatorul de rachete și aruncați fotoliul în aer. Printre foile revistei care cad încet spre pămînt trageți în coloanele de susținere ale încăperii. Puteți continua așa pînă va cade tavanul în cap. Porțile în spațiu le puteți crea în orice loc dacă aveți echipamentul necesar. Puteți trece prin ele, puteți privi prin ele o lume întoarsă cu jos-ul în sus care se află în plină mișcare sau chiar puteți trage prin acestea. Prey va suporta standardul de sunet spațial Aural 3D și va avea înglobată toată gama de efecte care sunt la modă acum: umbre dinamice, ceață, mip-mapping, texturi multiple animate. Data probabilă de apariție: 1999



CONCURS

Firma ICG - Acorp; tel: 2217343 în colaborare cu noi, evident, vă oferă prin tragere la sorți posibilitatea de a cîștiga un fax modem extern 33,600 bps Rockwell și acces internet gratuit timp de 6 luni!

ACORP
INTERNATIONAL

Î: Cîți Kbps înseamnă 33.600 bps ?

Nume

Prenume

Adresa:

Telefon:

Raspuns

Inamicul gamerilor

Totul se întâmplă într-o zi normală de gamer. Vi de la magazinul tău apropiat din domeniul PC-urilor cu un CD plin cu jocuri. Pornești PC-ul, bagi CD-ul în setup apeși NEXT și în sfârșit începe instalarea.... ieși din setup, pornești jocul, vezi genericul, apoi ERROR: smulgându-ți părul din cap citești mai departe și de acolo aflii că nu ai 3DFx. 1 cifră și 3 litere pot face vise de groază unui gamer înrăit. Citind numărul 8 am aflat că o astfel de placă costă 100\$. Am un magazin aici lângă mine iar acolo o placă 3DFx este 20\$!

Alex-Roman

Bravo Alex din Roman. Columb va fi considerat de acum un mic navigator în comparație cu tine, la ce descoperire ai făcut tu. Sfatul nostru este să cumperi vreo 500 de plăci de 20\$ și să vii la București să le vinzi cu 100\$ și să te umpli de bani. O altă alternativă ar fi să te uiți ce scrie pe plăcile de 20\$ și să constăți că sunt cel mult, în cazul fericit, niște simple Virge-uri.

Rubrici la minim

As vrea și eu câteva chestii de zis: În legatura cu hărțile de Starcraft de pe CD voi de unde le luați? Ați putea pune pe CD și hărți realizate de cititori ai revistei? La rubrica Poșta Redacției datorită faptului că publicați și textul scrisorii puteți răspunde la prea puține scrisori, așa că ați putea fie să scrieți numai numele celor ce v-au scris și răspunsul, fie să dublați spațiul rezervat rubricii, fie să micșorați fontul. Mai am o mică problemă. Am cumpărat CD-ul cu Dark Reign, l-am instalat, dar când am vrut să pornesc jocul mi s-a cerut să introduc CD-ul. Nu pot juca jocul și aș vrea să-mi spuneți dacă știți care este problema și ce pot face

Jessie

Hărțile se iau de pe Internet. Sigur că putem pune hărți autohtone pe CD. Asta dacă le-ar face și trimite cineva, noi nu avem absolut nimic împotriva. Ce idee bună ai cu desființatul întrebării. Cum ar fi sunat răspunsul la obiect la scrisoarea ta? Ceva în genul: Internet, Da, Nu, Este piratat? Hoops, ți-am răspuns din greșală și la ultima întrebare. Dark Reign face așa din cauză că nu este pe un CD original ci pe unul cumpărat de pe stradă la o sumă probabil în jur de 70.000.

Probleme de milimetri

Am să vă povestesc coșmarul pe care-l traiesc: două jocuri mari și late am avut și am pierdut: Quake 1, care din punctul meu de vedere este cel mai întunecat joc din câte am jucat și Hi-Octane, singurul simulator pe circuit închis combinat foarte bine cu armele de pe un avion militar. Oricum, poate mai sunt și altele de genul asta dar cu siguranță nici unul nu-l întrec. Și este destul de vechi să-l vinți întreg pe CD. Și pentru că tot a venit vorba de joc întreg, m-am gândit eu, ca prin minune, că jocul întreg să-l puneti pe un cd de 80mm iar demo-uri și utilitarele pe clasicul de 120 mm. E o idee nu? Ionuț Teodorescu

Aceasta este ultima dată când mai răspund scrisorilor care cer să punem un joc complet pe CD! În primul rând știți ce e acela un Bonus? E un joc complet! Ceva ce nu este în permanență pe CD ci doar uneori. În plus, știți de ce există magazine în care se vând jocuri? Deoarece cei care le doresc să le cumpere de acolo. Uite, pe CD-ul acestei luni avem un nou joc complet. Este din nou o excepție, nu mereu este posibil așa ceva. Și în plus, nu contează cât de vechi este un joc pentru a fi pus pe CD. Unele jocuri mai vechi sunt distribuite gratis de unele firme producătoare. Unele, nu tot ce este vechi se distribuie gratuit. Nu ne înțelege greșit, vom pune mereu jocuri complete pe Cd, însă atunci când se va putea. Să punem la un număr 2 Cd-uri? Unul de 80 mm și unul de 120 mm? Datorită ideii tale studiem acum ideea punerii unui disk de pickup în revistă.

Inamicul gamerilor

Pot să spun că-mi place revista în formatul actual dar este loc și de mai bine. Am observat o anumită evoluție spre bine care încântă ochiul cititorului. Momentan nu mai am computer. Însă în viitor planuiesc să-mi iau unul. Ce m-ați sfatui? Un AMD K6 200-233, Monitor Sampo, HDD 4.3 Gb, Voodoo Rush 4 Mb ar fi bun? Ionuț Alexandru

Amd-ul este de bază. Stick to it. 266 ar fi și mai bun, mai ales că diferența de preț nu este prea mare. Hard, ok, monitorul vezi dacă se poate să fie de 15". Placa video, dezastru. Evită Voodoo Rush-ul cât poți de mult. Este preferabil un

Mistique G200 sau un Virge alături de care să se afle un 3DFx. În nici un caz în Voodoo Rush. Este o investiție cum nu se poate mai ineficientă.

Noi nu promovam

Hello! Mă numesc Teo și sunt un fan al revistei PC Gaming. 1. **Computers sau D*** Computers sunt magazine de calculatoare bune? Știu că voi recomandați Green Computers și Best Computers dar vreau să văd prețuri și de la alte firme. 2. Dacă voi face din calculatorul meu un Cyrix 6x86 266 Mhz, 32 Ram, S3 Virge îmi vor funcționa NFS III, Carmageddon 2, MK4...? 3. Merită un 3DFX?

Oprea Teodor-București

Noi nu promovăm nici o firmă. Ele se promovează în cadrul revistei și tot ce pot să zic este bravo lor. Despre firmele menționate de tine nu îți pot zice nimic cum nici ele nu vor să se afle nimic. Dacă ar vrea și-ar face reclamă. Dacă vrei, poți suna la firmele de la Ghidul Cumpărătorului. 2. Nu vor merge prea fericit. În primul rând pentru că ai Cyrix și în al doilea rând pentru că nu ai 3DFx. 3. Merită dacă vrei să te joci Carmageddon 2 sau NFS 3 la rezoluții mai decente.

Jocuri slabe

Salut sunt Alex din orașul de plictiseală maxima Oraștie. Sunt un mare fan al vostru. În legatura cu articolele unor jocuri mai slabe vreau să vă întreb de ce mai publicați articole despre ele? Și de ce nu va țineți de cuvânt? Citez din nr 6 "Nu există nici un motiv pentru care am renunțat să punem jocuri complete?"

Articole este normal să prezentăm despre orice joc, fie el bun sau prost. Greșeala noastră a fost că le-am acordat spațiu prea mare. Nu se va mai repeta. Rectific ce am zis atunci: "Nu există nici un motiv cu excepția legii care te împiedică să distribui gratis munca altuia. Asta desigur dacă el nu ți-o permite"

NEW LOOK

Mi-a plăcut vechiul look dar new look-ul din numărul 9 este mai mult decât bestial. El ajunge chiar la nivelul standardelor occidentale dar nu de puține ori îl și întrece. Puneți CD-ul într-o carcasă de plastic deoarece chiar dacă scumpiți revista cu 5-

MOTIVAȚIE

Nu de puține ori am fost acuzați că întreținem o rubrică de scrisori puțin prea "agresivă". Mai mult, am fost chiar catalogați drept "obraznici". Din fericire însă nu este nici pe departe așa. Aceasta este o rubrică de scrisori la care răspunsurile le dă un om. Tu spui o prostie, eu o corectez, eu spun o prostie, tu îmi scrii și mă corectezi. Tu scrii o scrisoare interesantă, eu îți dau 50.000 lei. Aici nu este un robot. Eu care scriu aceste rânduri nu sunt un robot. Ați prefera să facem un script care la orice scrisoare să răspundă cu: "Ai perfectă dreptate, ești cititorul nostru favorit" sau "Corect! Bravo!" sau "Abordezi problema dintr-un punct de vedere foarte interesant" sau "Nici că se putea spune mai bine"? Eu cred că nu. Noi, adică eu și cu voi, trebuie să avem un dialog, între oameni, și nu un dialog în care unul spune orice și celălalt îl lauda. Un dialog constructiv și cât mai bi-direcțional posibil. Așa este normal într-o societate în care se dorește să se progreseze. Ați văzut bine că ținem cont de sugestiile voastre deci răspunsul într-un fel sau altul la o scrisoare nu înseamnă că o ignorăm.

Cei care vor însă altfel, și se simt ofensați să fie criticați când spun o prostie sunt rugați să scrie pe scrisoare la început mențiunea "Sunt prea deștept să accept critici" iar răspunsul la scrisoarea sa va fi unul dintre cele menționate mai sus.

Dacă totuși simțiți că aveți sînge în voi și puteți fi mai aroganți și obraznici ca noi, puneți mîna pe o foaie și scrieți-ne pasul vostru pentru noua rubrică: "Am sînge în vine"

6000 mii adevarații fani tot o vor cumpara.

Ciocan Claudiu - Oțelul Roșu

Aceasta este adevărat o cerință deasă. Ea însă se alătură celei cu posterul, numărul mai mare de pagini și multe altele. Știi ce ar însemna toate astea la un loc? Ceva pe la 40.000 de lei, la care s-ar adăuga și proaspăt venitul TVA pentru care trebuie să laud incompetența guvernanților noștri.

Sfaturi

Am un calculator 386SX, 40 Mhz, 4Mb Ram, HDD 212 Mb, placă grafică ultimul gunoi și monitor monocrom. Am la dispoziție pentru a moderniza antichitatea mea 356\$. Ma puteți îndruma cum să folosesc acești bani?

Șerban Vladimir - București

Primul lucru care trebuie să-l faci este să iei legătura cu un magazin de antichități unde pe calculatorul pe care-l ai o să poți lua vreo 50\$, asta cu mult noroc. Lăsînd gluma la o parte îți poți lua o placă și un

procesor K62 la 266 sau 300 plus vreo 32 Mb Ram ce te vor ajuta cu siguranță. S-ar putea să-ți rămână și ceva bani pentru un S3. Pasul următor va fi monitorul dar acesta este mai mare ca preț deci pentru el mai strânge bani

Alte sfaturi

Ma numesc Adi și sunt din Lugoj. Calculatorul meu scoate din când în când niște zgomote oribile. L-am deschis și am ascultat cu atenție. Zgomotul nu venea nici de la sursa de alimentare și nici de la unitatea de disc ci de la placa de baza, mai exact de la ventilatorul acela mic (altceva banuiesc că nu poate să fie). Este posibil ca el să huruie sau este altceva? Dacă da, cât ar costa să îl înlocuiesc?

Dacă nu este ventilatorul atunci chiar ai o problemă majoră. Eu desigur intuia că ar fi de la ventilatorul carcasei (se întâmplă des asta) dar dacă zici tu că nu... Scoate ventilatorul de la placă și pune-l apoi la loc. E foarte simplu. Dacă tot huruie ia-ți altul nou. E vreo 5-10\$ maxim

Orgasmofilus

Nu prea știu ce mi-a venit dar m-am trezit scriindu-va. Am o mașinuța K6-233 și sunt superfericit că pînă acum vreo 3 luni am avut o mizerie de 5x86 la 133. Bine, restul e la fel (16 Mb Ram 1.2 Gb Hdd) dar asta n-a împiedicat-o pe prietena mea să spună că am avut un orgasm cu ocazia upgrade-ului... dar iată minune mi-am amintit de ce mi-a venit să vă scriu: ba baieti, Casuta Poștala e super strong, mi-a plăcut la nebunie.

Paul Gheorghe din Constanța

Nu prea știu ce mi-a venit dar m-am trezit răspundându-ți. De ce era geloasă? Ea nu reușise să îl provoace la fel ca upgrade-ul? Cît despre Casuta Poștala normal că e beton, pentru că de obicei, publicăm numai scrisori interesante. Desigur după cum vezi acum facem și excepții.

Aloha boy

Aloha gamerilor. Baietilor aș vrea să vă spun că sunteți niște real cool guys cu o revistă super tare ...dar... ați putea mari și voi numărul de pagini ca ați cam rămas în urma...ați mai putea pune încă un CD la revistă.

Tudor Rogojanu - Petroșani

Facem și noi ce putem cu numărul de pagini. Treaba e că nu contează atît numărul de pagini cît ce e scris în ele. Nu crezi? Am putea avea și 150 de pagini și să scriem în ele mai puțin decît în cîte sunt acum. Sigur că am putea pune încă 1 CD. Și 2 chiar. Doar că prețul ar crește în consecință.

Recomandat

Dacă ar fi să-mi recomandăți un joc de strategie bestial în afara de Starcraft, care ar fi acela? Aș vrea să vă întreb dacă în România există Voodoo 2 și care este prețul; anumite jocuri care vor fi produse nu vor putea funcționa decît cu aceasta? Dan Mihai Novac - Craiova

Un joc de strategie cu adevărat bun va fi probabil C&C: Tiberian Sun. Sigur că există Voodoo 2, sună la firmele de la Ghidul Cumpărătorului, este în jor de 200\$. Nu prea curînd, însă jocuri care să aibă cerința minimă de rulare 3DFx sunt.

Programe & organe

Catre: Redacția PC Gaming. De la: Adrian Bivol, student la medicină. (Ed- au fost tăiate din această scrisoare o serie lungă de observații de bine și de rău la adresa revistei păstrîndu-se numai cea esențială. Restul sunt aprecieri la adresa revistei sau critici privind ortografia, rubrica hardware. ș.a.) Cred că anunțurile de la rubrica "Casuta Poștala" sunt ilegale. Schimbarea de software licențiat nu este legală în țările civilizate.

Schimbările de programe sunt perfect legale. Poate tu, fiind în medicină, le confunzi cu schimbările de organe ce s-ar putea să fie ilegale în țările civilizate. Și chiar știi total pe dos, deoarece ca să-l poți schimba presupune tocmai să ai software licențiat.

Agentul 007

Salut draga redacție. Sunt un gamer din Constanța și mă numesc Special Agent Bobby. Ar trebui să inserați un talon de comandă pentru numerele trecute. Dacă ați reușit să puneți pe CD un simulator de avioane în varianta full asta nu înseamnă să-i tot dați în sus cu simulatoarele de zbor, majoritatea gamer-ilor

ar dori acces și la informații și despre alte feluri de jocuri.

Stimată Agent 331-282 talonul de comandă al numerelor anterioare este același cu cel de abonament. Scrie pe el mare și dar. Faptul că suntem singura revistă care acordă atenție și acestui tip de joc, simulatoarele, se pare că șochează. Cum probabil însă ai observat nu privim pe nimeni de nici un fel de informație. Pur și simplu alături de celelalte jocuri sunt și simulatoare, și nu în locul lor.

Voodoo

Salut, sunt Vlad și va scriu din Constanța. Deoarece observ că 3DFx-ul ocupa un loc de cinste în revista dvs aș dori să vă cer ajutorul în aceasta privință. Puteți să îmi trimiteți ofertele unor firme care comercializează 3DFx-uri sau Voodoo 2 la adresa de pe plic, dar cu condiția ca aceste prețuri să nu fie prea piperate. Va mulțumesc.

Te las să ghicești fără să îți dau nici un indiciu ce folos are Ghidul Cumpărătorului de la rubrica de hardware. Ai aflat?

O coloana ? Mult?

Ma deranjat faptul că nu am mai gasit în acest număr o pagină dedicată strategiilor și tips&trick-urilor. La canalul de sport iar am ceva de comentat: îmi place, dar consider inutil faptul că ați ocupat o

întreagă coloană doar ca să vă bateți joc de săracu' Pîturcă și de valoroșii noștri jucători de fotbal al căror motto este : "unde nu ie minte ie mușchi" Sever Moldovean - Constanța

De la numărul următor vom avea din nou o rubrică de cheat-uri în revistă. De ce întrebi? Pentru că echipa noastră a fost una dintre puținele care și-a bătut joc de suporterii ei cu ocazia CM-ului. Stai, cum era? A fost cald, noi eram obosiți.. sau mai precis obiectivul fusese atins și ce dacă fraierii stăteau cu pumnii strînși acasă în fața televizoarelor, noi terminasem ce aveam de făcut.

A 5-a oară

Acum observ că nu e ușor să între omul în vorba cu voi. V-am trimis deja 5 scrisori și nu am primit nici un semn de viață. Sunt un maniac de 3D Shooter înrăit. Știu toate nivelele de la Quake 1, am terminat Quake 2 de 6 ori și am trecut la Unreal. Merg să joc Quake 2 prin modem? C "Mad Dan" Daniel

Eu nu am avut ocazia să joc Quake 2 prin modem dar din moment ce suportă orice protocol trebuie să meargă. Asta ai scris și în celelalte 5 scrisori?

Ce să recomandăm?

Am și eu un sistem format din K6-233, 32 Ram, HDD 4.3 Gb și un S3 Virge. Ce upgrade

recomandați?

Ovidiu- Bucuși

Ce upgrade pentru ce? Jocuri, grafică, tabele colorate? Presupunînd că pentru jocuri, și aici risc să mă repet un 3DFx este vital în ziua de azi. Plus că nici încă 32 de mega de Ram nu ți-ar strica. Acum depinde și de ce bani ai.

Din tată'n fată

Sa trăiți ! Soldat Georgescu raportează. Sper să nu fiu expulzat din Armata PCG dacă am 38 de ani și să am șanse egale în fața celorlalți soldați. Oricum, am un demn urmaș în persoana fiicei mele de 13 ani. Virusul se ia foarte repede, mai ales dacă stai lînga PC. Schimbarea voastră este în bine, sunteți pe drumul și sensul cel bun: tot înainte. Poate o pagină la finalul revistei despre console nu ar strica. Permiteți să mă retrag în formație.

Octavian Georgescu - București

Nici o grijă soldat! Expulzarea ta nu va avea loc niciodată. Noi ne ghidăm după principiul "Găina bătrînă face zeama bună, să n-o dai din mînă" deci ești binevenit. Pagina de console este o idee doar că nu știu exact cîți cititori ar fi interesați de ea și pe de altă parte chiar numele revistei începe cu PC. Dacă însă și alți cititori vor mai scrie vom lua în considerare această opțiune. Rupeți rîndurile.

SCRISOAREA LUNII = 50.000 lei

Salutare! Ce a fost chestia aia cu ... gameri sunt și femeile care se joacă Solitaire și Minesweeper? Eu sunt fata și vreau să știți că am terminat cîteva jocuri ca Age of Empires, Starcraft, World Cup 98, Need for Speed 2 precum și Red Alert fara parole. Am mai jucat și o grămada de jocuri pe care recunosc că nu le-am terminat dar nici la primul stagiul nu am rămas. Așa că terminați cu afirmația aceasta.

Vroiam să vă felicit pentru prezentarea excelentă de la Carmageddon 2 - Carpalypse Now. M-ați convins să-l cumpar numai uitîndu-mă la poze. Mi se pare interesanta ideea cu topurile lunii și faptul că ne dați șansa să alcatuim într-un fel aceasta clasare. Îmi place și canalul de știri și sport. Ciudata fata, nu? Voi ați jucat NBA Live 98? Dacă da nu înțeleg de ce nu i-ați făcut o prezentare în revistă. Fac pariu că în locul jocului Emergency ar fi fost mai indicat să scrieți despre NBA Live 98. Ca doar nu s-or fi vîndut degeaba 6 milioane de exemplare. Trecînd peste asta vreau să vă felicit pentru coperta revistei care în nr 9 este formidabilă și pentru că faceți eforturi să măriți numărul de pagini din revistă.

Bună. Cu siguranță scrisoarea ta ne-a făcut o majoră bucurie, și asta nu din cauza laudelor, stai liniștită. Adevărul este că lumea calculatoarelor este în principal "a men's world" (este o realitate, nu sunt misogin) iar faptul că există fete care o agreează pe mine personal nu poate decît să mă bucure. Nu sunt multe fetele care vîd mai departe de rujuleț, oglinduță, poșetuță sau fond de ten, necesare transformării zilnice dintr-o ființă umană normală într-un depozit mergător de farduri și parfumuri. Și deasemenea nu sunt multe fetele care citesc alte reviste decît "Inimi fierbinți", "Arșiță și sudoare" sau mai știu eu ce revistă în care serialul "Servitoarea mexicană" este explicat în amănunțime cu tot cu biografiile lui Cezaro, Rotina și Armindino, eroii principali. Problema cu NBA 98 ca și cu orice alt joc Electronic Arts este că ele se află sub un embargo impus de firma producătoare României, din cauza pirateriei.

Astfel, noi trebuie să cumpărăm jocurile pentru a le putea prezenta ceea ce probabil se va și întîmpla la numărul următor cu Need for Speed 3.

CHESTIA LUNII

În fiecare lună, zi, oră, există ceva care ne calcă pe nervi. Când dorești să fii calm, face zgomot, când vrei să te joci, te bruiază, există mereu un ceva. Ei bine, despre acest ceva vrem noi să discutăm cu voi. Există ceva care vă bruiază creierii și credeți că toți cititorii trebuie să știe și să-și dea cu opinia? Foarte bine, scrieți-ne! Noi vă vom susține până la capăt, chiar dacă cel ce vă bruiază este Președintele țării sau echipa de fotbal a Croației. Până când veți face voi asta, o vom face noi și vă propunem pentru luna următoare întrebarea:

CARE CREDEȚI CĂ ESTE CEL MAI BUN 3D SHOOTER ȘI DE CE?

Cea mai interesantă scrisoare a lunii va fi premiată cu 50.000 de lei!

Eu personal văd Generația Pro ca pe o adunătură de motocicliști tatuati, bărboși și cu plete, călare fiecare pe Harley Davidson-ul său. Această idee mi s-a accentuat în minte după ce am văzut un film cu asemenea specimene pe (coincidență) Pro TV.

Ion Manolache - București

In opinia mea, strict personală, generația PRO reprezintă o masă mare de tineri, adolescenți sau nu, uneori ușor manevrabili, pe care unii vor să-i educe în spirit PRO. Cel mai mult mă calcă pe nervi accentul pe care unii îl pun pe credulitatea oamenilor.

Radu Marian - București

Despre Generația Pro, toate bune și frumoase, dacă voi întâlni un reprezentant al ei noaptea probabil măș speria de el. Ar trebui să se cheme generația PROST. Ciudat, dar numai pe ei îi văd stînd pe loc și pierzînd timpul în Bucureștiul asta mare unde toți merg undeva, unde toți au un scop în viață. Și nu e vina lor că au ajuns așa. Este vina părinților care nu i-au supravegheat din timp. Dubios de aceștia rași numai pe jumătate în cap de parca s-a speriat frizerul de ei și a uitat să-i radă și pe partea cealaltă o să tot fie. Mereu o să vedem pe strada ciudați cu pantalonii franjurați și cu cercel în ureche.

Preda Liviu - București

Nu prea văd ce pot să cred despre generația aia de proscrisi din moment ce eu sunt contra!

Alexandru Groza - Orăștie

Trebuie să o iubim, oricît de bună (PC Gaming, K6-2, jocuri, World Cup 98) sau oricît de rea (aurolaci, droguri, bug-uri, Croația) deoarece este generația noastră și poți să fii pro într-un mod pașnic nu neapărat ca să fii vagabond sau să fii cu Croația (yuk)

Ciocan Claudiu - Otelu Roșu

Ed: Scoate te rog PC Gaming-ul din partea bună a generației PRO. El nu se află cu siguranță în tangență cu generația PRO. Da, cu tinerii, cu generația actuală dar nu cu cea PRO

Pro înseamnă pentru. Auzeam mai demult un refren: Strigă-n gura mare/Viața e mișto/Cînd ești cu generația/Generația Pro. Ai bătrîni, babacii ne consideră generația PROastă, predispusă la nebunii. Le

este greu să refuze că sunt demodați, că nu sunt pro. Zilele trecute mama vine la mine în cameră și după ce se zgîștește 5 minute la mouse mă întreabă "Dar ce-i asta?". După ce-i răspund ea-l ia în mîna ... cu butoanele înapoi. Această generație este una cu două tășuri: adică suntem PRO distracție, discotecă, fete, jocuri dar și ANTI școala, dadaceala, morală. Suntem o generație tînă, sensibilă la toate variațiile modei. Cît despre noi... vom rămîne mereu aceeași generație nebună, care nu se va maturiza niciodată.

Maier Traian- Rm Vilcea

Ed: Eu personal mă îndoiesc că pro are vreo legătură cu calculatoarele sau alte alea. Cu pro discotecă și distracție sigur că da, ai dreptate. Hai să-ți zic însă despre mine care **NU** mă consider un adept al generației PRO, ca tine: nici mama mea nu este expertă în calculatoare dar spre deosebire de tine stau uneori și mă întreb ce ar fi dacă eu voi sta și voi găti, voi face curat și voi munci pentru ca mama mea să aibă bani să se joace la calculator și să meargă la discotecă și apoi să mă considere bătrîn și demodat. În plus, sunt convins că ea ar învăța mult mai repede să se joace la calculator decît tu să faci de mîncare și în general tot ce face ea. Sunt om, deci implicat nu-mi place nici mie școala dar asta nu înseamnă că o neglijez. Motivul pentru care nu îmi place este că am foarte multe alte lucruri importante de făcut și nu că nu am ce face și prefer în locul școlii să ard gazul toată ziua. Și eu sunt anti-dadaceala și morală și împotriva expresiei folosite numai de cei incapabili: "sunt mai în vîrstă decît știu" dar asta nu înseamnă că nu îmi însușesc criticele altora care îmi pot fi de folos. Nu dau 2 bani pe părerea altora despre cum mă îmbrac eu, deci nici pe modă. Am numai o viață și nu o să mi-o trăiesc încercînd să semăn cu alții sau să fiu pe gustul lor. Dacă am chef să mă îmbrac ca în anii 20 așa o să fac. Și să știți că mulți s-au maturizat deja chiar dacă ție nu îți vine să crezi. Apropo, ne poți explica exact definiția cuvîntului "marfa"? Suntem curioși cum îl definește cineva. Nu ți se pare o abordare mai rezonabilă a vieții?

Generația PRO este reprezentată de niște grupuri de oameni cărora le

lipsește cei 14 ani de acasă și care neavînd ce face în timp ce chiuleau de la școală au ieșit în stradă și au strigat: "Bă, GETA e sor'mea" și au pășit în barul de peste stradă. Și uite așa au început cu bautura și cu țigările. Limbajul lor s-a format foarte repede iar dacă vrei să vorbești cu ei îți trebuie un aparat anti-scrîba și un translator. Apoi omul PRO a trecut de la era bauturii și a țigărilor la era drogurilor și a cerceilor. Astfel, cînd te plimbi și tu mai liniștit pe stradă tresari văzînd cîte un tînăr plin de cercei în nas, limbă, lanțuri la urechi și zgarda cu țepi în jurul gîtului. Eu nu sunt nici pro nici contra și zic că fiecare om normal ar trebui să fie așa cum l-a lăsat Mama Natură.

Tudor Rogojanu - Petroșani

Mult zgomot pentru nimic. Niște "șmecherași de 2 bani" ce folosesc tot felul de cuvinte anapoda pentru a ieși în evidență.

Matei Alexandru - Botoșani

Termenul dorește să aresteze în paranteze drepte generația noastră, adică să bage toți tinerii de astăzi în aceeași oală: cîcă toți ascultăm aceeași muzică sau urmărim aceleași emisiuni TV (complet greșit), ne îmbrăcăm la fel ca Vintila, Corondan, Janine (la fel de greșit) sau gîndim la fel ca ei (și mai greșit, eu avînd dubii dacă astora le trece ceva prin sinapse). Dar gamer-ul nostru, gînditor și curios, nu poate fi chiar așa de ușor de manipulat de praful asta aruncat în ochi. El își vede de treaba lui și nu poate fi despartit de tastatură & mouse chiar dacă la televizor apare ESCA și spune "În accident și-au pierdut viața 229 de persoane.... O seară excelentă în continuare". În concluzie reneg acest termen...

Dinu Dusceac

Eo adunătură de tipi care și-au pus în plan să se distreze așa cum vedem că o fac și putem pricepe că le place și pentru că au avut PRO TV-ul al îndemîna...

Ionuț Teodorescu - Constanța

Este prima încercare de acest gen de acest gen din România după 1989 și cred că este nevoie de așa ceva. Pentru că este un curent de masă, cu siguranță că inițiatorii lui au avut ca scop principal formarea la tineri a unei individualități proprii ...au încercat să ofere acestora motivația afirmării fiecărei personalități

Iulian Grădinaru - Pitești

Ed: Nu cred că pînă acum a existat un curent care să-ți afirme propria personalitate, mai ales unul de acest tip. Scopul unui astfel de curent este din contră egalizarea tuturor la un anumit standard, și nicidecum afirmarea fiecăruia în parte. Hai să ne îmbrăcăm la fel, hai să ascultăm aceeași muzică, hai să ne facem părul verde, etc. Cît despre personalitate, ce să mai vorbim. Hai să-ți dau un exemplu dintr-o astfel de emisiune. J. întreabă o concurentă: "Îți place muzica clasică?". Concurenta trage o strîmbătură și răspunde scîrbită că nu, cum să-i placă ei așa ceva?. Asta este "afirmarea propriei personalități"? Zic eu mai repede promovarea inculturii și a unor non valori care se doresc să stea la baza actualei tinere generații.

Pe internet

U-am vizitat site-ul pe Internet. Frumos, n-am ce zice. Ar trebui rezolvat bug-ul cu înregistrarea. La secțiunea chat nu am găsit pe nimeni. Aș vrea să știu programul vostru pentru a ști cînd vă găsesc live.

Răzvan Ioachim Nicolae

Este drept cu bug-ul și se va rezolva dar de găsit la ore fixe nu prea știu. Este însă o idee bună să avem ore de întîlnire pe web și nu vîd de ce în curînd nu am organiza astfel de întîlniri. Deși mai vino pe site pentru că în curînd vom anunța așa ceva. Între timp dacă ai vreo problemă ne-o poți spune și la rubrica de discuții.

Merge la greu

Eam jocul FIFA98 dar merge fragmentat. Aceeași treabă și cu NBA Live 98. Eu am un K5-100, 16 Mb Ram și Virge cu 4 Mb

Vlad Șerbănescu

Cu excepția Virge-ului, atît procesorul cît și memoria contribuie la fragmentare. Îți trebuie vreo 32 de Mb Ram și un K6-200 să meargă cu adevărat bine, fără nici o problemă

La puterea a 7-a

Cît credeți că ar costa jocul X-Files complet pentru că am auzit că are 7 CD-uri

Roșu Răzvan

Prețul său este ca al oricărui alt joc original vreo 50\$ și va ajunge probabil la noi în țară la un preț în jur de 40\$.

Multi si prosti

Cred că cineva care nu a jucat Doom sau Indy 4 a pierdut mult mai mult decît unul care nu a jucat Quake și Phantasmagoria. Apropo de 1st person-uri eu zic că mai bine mai mulți monștrii și slabi decît puțini și super-grei. Senzația de mîncare e prea mică în cele din categoria a 2-a.

Horia Prodan

Din punctul meu de vedere ai perfectă dreptate în ambele privințe. În al doilea caz însă apare o discuție pe tema scopului secundar al jocului. Astfel, Quake 2 avea mulți monștrii și ușori permițîndu-ți un mîncare non-stop. Jocul nu avea însă un subiect sau un scop anume. Unreal pe de altă parte, care are mai puțini monștrii, optează mult spre descoperire, spre un obiectiv, ceea ce face din monștrii un obstacol în calea scopului final și nu doar scopul în sine.

Luna si computerul

U-aș sugera la rubrica de hardware să prezentați ... cel mai tare calculator pe care-l putem cumpăra în luna respectivă. Cătălin Russen

Ai dreptat, singurul lucru imposibil va fi să prezentăm și firma ce-l vinde. Ar fi redamă. Însă mai repede conceput în genul care ar fi calculatorul cel mai bun ipotetic al lunii și nu calculatorul X de la firma Y. Așa da.

Undeva la munte...

Dragi prieteni, aş avea şi eu câteva întrebări de pus. 1. Joystick-ul F 16 Fighterstick are şi Force Feedback? 2. În ce oraş se găseşte firma CH? Există vreo firmă care vinde plăci Voodoo 2 la aproximativ 200\$? **Stan Alexandru**

Joystick-ul CH Fighterstick nu are Force Feedback. Firma CH se găseşte pe undeva prin Los Angeles sau Chicago. Da, există, sună la Ghidul Cumpărătorului (parcă am mai zis asta de vreo 10 ori până acum)

Strategii

Ce s-a întâmplat cu rubrica "Cum te joci?" A fost înlocuită cu rubrica strategii? Dacă veţi avea 100 de pagini veţi pune şi un poster în revistă?

Nu neapărat înlocuită. Imediat ce vom găsi jocuri pentru care să o aplicăm apare fără probleme. Da, cam când ne vom apropia de 100 de pagini vom pune şi un poster în revistă. Şi asta va fi curînd

Primul nostru scriitor

Ureau va va spun că...sunt primul care a trimis o scrisoare revistei încă de la apariţie. Nu v-a plăcut ca v-am laudat atunci, acum na ca sunteţi bombardaţi de scrisori de lauda. Trebuie să recunosc că m-a cam supărat răspunsul vostru şi de aceea nu v-am mai scris. CD-urile din ultimele 2 numere au fost la înălţime totuşi încercaţi să schimbaţi utilităţile, nu numai versiunea lor.

Dinu Dusceac

Echiar crezi că nu ne place să fim laudaţi? Să fim serioşi. Este motivul pentru care facem revista. Utilităţile, schimbăm noi la ele dar în principal trebuie să păstrăm o anumită linie în concordanţă cu profilul revistei. Aoleu, păi ala era răspuns urînt? Era, citez, despre scrisoare: "...laudativă, este probabil cea mai bună metodă de a fi publicat la rubrica de scrisori". Dar nu te mai supăra, cum nu trebuie de altfel nimănui să facă. Ar fi trebuit mai bine să dai un răspuns în genul "publicaţi scrisori laudative? este asta singura metodă de a păcăli alţi cititori că aveţi o revistă interesantă?"

Asa e viaţa

Mai înfii de toate trebuie să-mi răspundeţi la întrebarea . Pe ce data apare PCG? Pentru că ultima dată am luat-o pe 4 septembrie şi cred că e numărul pe August. Acum am o idee. Ce-ar fi să vii pe CD şi un browser mai prost pentru calculatoare de genul 486? Am aflat de la un tip de la o firmă de computere că procesoarele de la AMD sunt cam instabile. Ei bine?

Luna trecută a apărut pe 2-3. La tine a ajuns pe 4. Nu era numărul pe August sau pe altă lună ci era numărul 9. Browser-ul are cerinţe minime mult mai mici decât demo-urile. Dacă el nu-ţi merge bine, sigur ce e pe CD îţi va merge la fel, deci ce rost mai are să facem alt browser care să instaleze aceleaşi lucruri? Probabil tipul de la firma de computere are de vîndut de pe stoc ceva Intel-uri de zice aşa ceva. AMD-urile, în special cele cu 3D Now sunt

mult mai bune decât Intel-urile şi nu sunt deloc instabile.

Nu se poate

Am nevoie de Warcraft: Tides of Darkness meapărat pentru că am un CD cu planşe suplimentare pe care am dat 150.000. Va rog să îmi faceţi rost de joc. Mulţumesc **Eşeanu Marius - Constanţa**

Uite acum o să dăm fuga la magazin, o să cumpărăm un Warcraft şi o să-ţi trimitem. Tu doar să fii pe fază să-l primeşti (peste vreo 100 de ani)

Sunt un mare fan

Iam a PC Gamer fan!- **Bogdan Dragomir Constanţa**

Da, şi nouă ne place revista PC Gamer. Dar parcă mai mult a noastră care, din înfîmplare, se numeşte PC Gaming.

No music!

Ua scriu pentru a-mi afirma parerea despre prezentarea la Commandos. Eu nu sunt de acord cu aprecierile facute jocurilor cu privire la muzica şi dificultate. Aşa cum arata titlul, misiunile au un caracter secret. Astfel mi se pare logic ca în timpul misiunii să nu ai nici un fel de muzică (totul trebuind să se desfăşoare în tăcere) creîndu-se astfel un feeling al unei implicări totale. Cît despre dificultate, dacă eşti inovativ, totul e ok. **Adrian Vicolleanu - Iaşi**

Presupunînd că tu ai dreptate, atunci de ce lunetistul are doar 6 gloanţe? De ce nu sunt în posesia echipei 10 grenade pe misiune? Cum de nu remarcă patrulele dispariţia santi-nelelor? Tot pentru că este misiunea secretă? Muzica trebuia să fie, iar tu să ai posibilitatea să o scoţi sau nu, cum vrei. Scorul mic dat la dificultate nu înseamnă că jocul e uşor ci că este dezechilibrat ca dificultate fiind mult prea greu.

Hotie în ochii lumii

Uad Final Fantasy 7 original la M*zi*a. Uau, cît costa, vreau să îl cumpar, e 550.000 lei, e OK, dar vînzătorul îmi spune: "Shhh, moşule, nu vindem originalul, dar îţi facem o copie pe Traxxdata, te costa doar 250.000 lei, special pentru tine. Vîno mîine şi-ţi dam CD-urile." Astfel la magazinul Muzica se practica cea mai murdara piraterie din Bucureşti. Ce se poate face? **Adrian M.**

Păi eu zic în felul următor. Primul poliţist care nu este corupt în această ţară să fugă să vadă ce se înfîmplă. Acum că nu s-a dus nimănui, noi suntem cei care vor lua măsuri deci nu ne putem implica în nici un fel. Dacă voi, gamerii nu acţionăm în nici un fel, nimănui nu o va face. Niciodată. Voi ne scrieţi de piraterie, că sunt preţuri mari la jocuri originale din cauza ei şi tot voi vă duceţi apoi şi cumpăraţi jocuri piratate încurajînd acest fenomen. Să ne punem noi pielea în băţ pentru aşa ceva? Nici gînd. Noi suntem 10, voi sunteţi sute de mii. Noi suntem în Bucureşti, voi sunteţi în toată ţara. Puterea este la voi nu la noi. Să nu credeţi că noi putem face ceva. Dar voi în schimb puteţi..de vreţi.

ANUNȚURI

Dorim să anunţăm aici pe oricine nu ştie că schimbul de jocuri între cumpărătorii de jocuri originale este absolut legal. În străinătate există chiar magazine specializate care se ocupă de aşa ceva, unde în locul jocului pe care îl ai poţi alege altul!

Dau jocurile MK4, Jazz 2, World League Soccer pe jocurile Abe's Oddysey, Dreams **Moroşanu S. - 7608826 (Bucureşti)**

Am Longbow 2, Conquest Earth, Tomb Raider 2, vreau în schimb Commandos: BEL, Sim Safari, Mass Destruction, TA:CC **Stan Victor 4110036 (Bucureşti)**

Dau World Cup 98, F1 Racing Sim, Starcraft, WLS 98 pe Fighting Force, Sensible Soccer 98, Railroad Tycoon 2 **Mihai Gruia - 6307925 (Bucureşti)**

Dau jocurile Quake, Warcraft 2 pe Emergency, Street Fighter 2 **Prodan Cătălin - 333383 (Călăraşi)**

Dau orice aproape orice simulator, RTS şi 3D Shooter pe BattleZone, Atomic Bomberman, Mass Destruction **Ioachim Răzvan - 739032 (Rm Vâlcea)**

Dau MK4, Dominion, Fighting Force, Unreal pe Virtual Pool 2, Phantasmagoria 2. **Ferghete - 6851006 (Bucureşti)**

Dau jocurile CROC, MK4, Fighting Force, Quake 2, NFS2SE pe jocurile X-Files, Final Fantasy 7. **Vătafu Gabriel - 4230298 (Bucureşti)**

Am Outlaws, Dungeon Keeper, FIFA 98 şi le dau pe BattleZone, MK Trilogy, Constructor **Adrian Dună - 7729101 (Bucureşti)**

Dau jocurile FIFA 98, Monkey Island 3 pe Dune 2000 sau Commandos **Tudor Rogojanu - 544147 - (Petroşani)**

Am Lands of Lore şi Guardians of Destiny şi le schimb pe Commandos: BEL **Dinu Dusceac - 723562 (Rm Vâlcea)**

Schimb Warcraft 2 Tides...& The Last Knight pe Quake, Duke 2, Diablo, X-Com **Daniel Ostin - 584243 (Botoşani)**

Dau aproape orice joc pe Fighting Force **Ion Vlad - 623630 (Constanţa)**

Dau KKND pe C&C Gold sau Dune 2000 **Socoliu - 425334 (Galaţi)**

Dau jocurile World Cup 98, Forsaken,

Starcraft, Motorhead pe Ignition, Unreal, Commandos, MK4, Monkey Island 3 **Handolescu - 3241465 (Bucureşti)**

Dau Unreal, Commandos, Quake 1, Quake 2 pe MK4, Fighting Force, Quake 1 & 2 Patches **Cipu Daniel - 050738276 (Rm Vâlcea)**

Dau jocurile Dark Colony şi Ecstatica II pe C&C RED Alert **Matei Vlad ; Ad: Str Petre Păun 3, Bl 69D, sc4, et 6,apt 166, Bucureşti**

Dau jocurile SC, TR 2 sau altele pe Dark Reign, TA şi jocuri vechi **Piratul, Str Memorandului 17, C4, Ap 9, Braşov**

Dau jocurile Red Alert Aftermath şi Counterstrike pe Diablo sau TR2 **George En - 316126 (Braşov)**

Schimb oricare dintre jocurile Quake 1, Sango, Dyna Blaster şi Transport Tycoon pe Hi-Octane. **Ionuţ Teodorescu 628970 (Constanţa)**

Dau 4x4 Hardcore pe Carmageddon **Albu Emil 124830 - Târgu Mureş**

Dau Full Throttle, Diablo - Hellfire, Nuclear Strike pe MDK, Dark Earth, Guts'n Garters, Forsaken, Extreme Assault **Balazs Szabolcs 162343 Harghita**

Dau Jedi Knight, Pandemonium, F22 ADF pe ce mi se da în schimb **Bantaş Nicuşor 092548322 (Bacău)**

Dau FIFA 98 sau World Cup 98 pe Warcraft 2: Tides of Darkness **Marius Eşanu 640809 (Constanţa)**

Dau jocurile Conquest Earth, Outpost 2, KKND pe strategii sau simulatoare **Bogdan 6682495 (Bucureşti)**

Dau jocurile Panzer 2, Age of Empires, Dark Reign pe jocurile CM2, Constructor, LULA Sexi Empire **Gavrilu Alexandru - 3220839 Bucureşti**

Schimb Dungeon Keeper, Red Alert pe Motorhead, Quake, Carmageddon 2 **Anorei Gheorghe 435103 Slatina**

Nume:

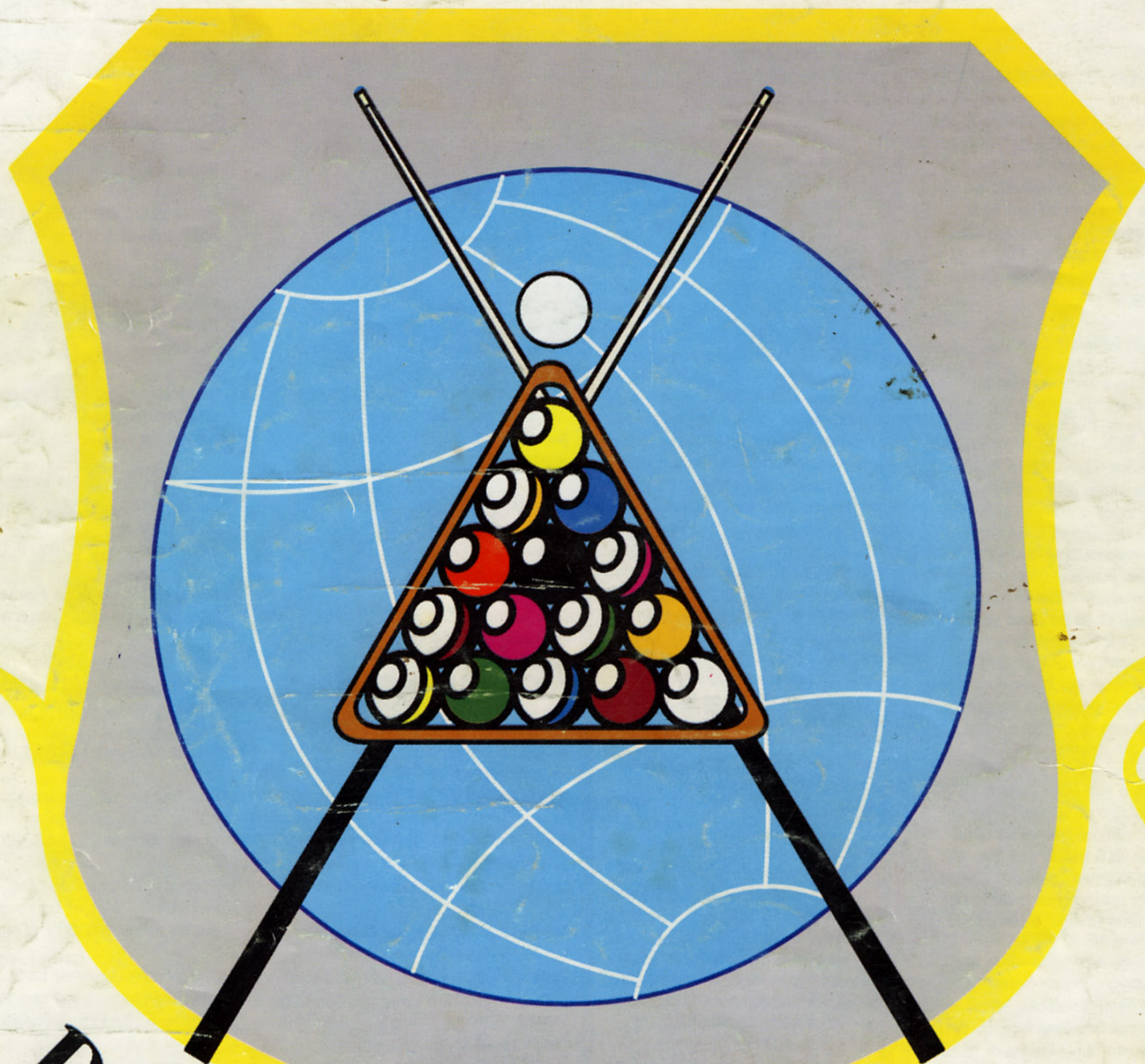
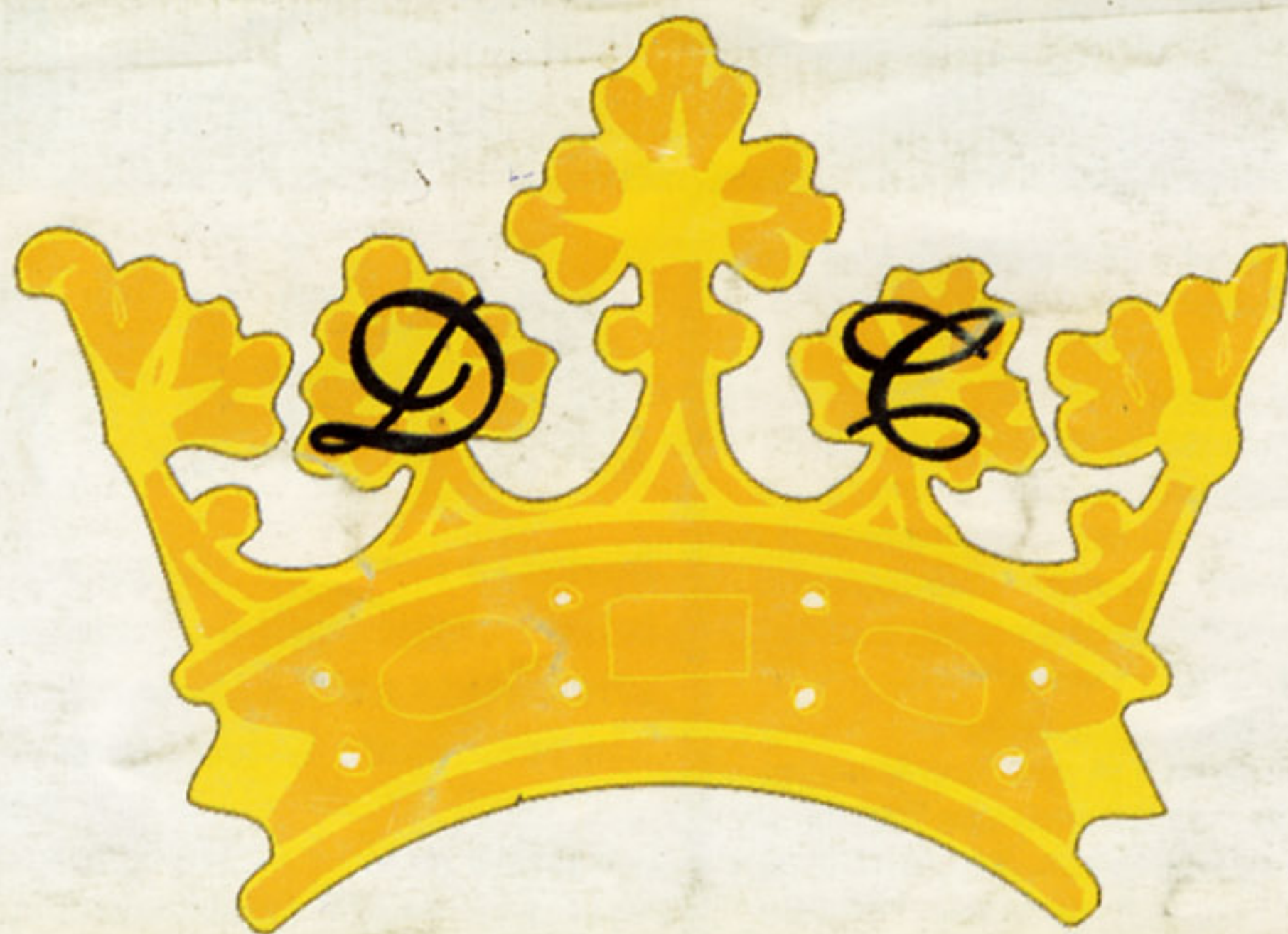
Adresa:

Telefon:

V-a ajutat aceasta rubrica?

Dau jocurile

Pe jocurile:



DAKOTA CLUB